EARTH 2150 LOST SOULS

TELJES STRATÉGIAI JÁTÉK! MEGYAR NYELVEN!

Három választható faj, más és más taktikával az atomháború sújtotta világban, ahol az egyetlen cél a túlélés, méghozzá bármi áron!

+3 BONUSZ JÁTÉK:
- BLINDSIGHT
- HALL OF SHADOWS
- MARIO DASH

BLOODRAYNE 2

végigjátszás

WORLD OF WARCRAFT

guide+tanker

BATTLEFIELD 2

teljes guide

CD GAMES

TELJES BONUSZ RPG!

FINAL FANTASY VII
THE DARK CLOUD

CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO

MEGAGUIDE

- 8 OLDALAS ELEMZÉS
- TELJES VÉGIGJÁTSZÁS
- EGYSÉGEK BEMUTATÁSA
- 107 FEGYVER LEÍRÁSA
- EXTRA INFORMÁCIÓK

12 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Panzers: Phase Two
- World of Warcraft
- The Bard's Tale
- Bloodrayne 2
- Battlefield II
- Psychotoxic
- Echo: Secret of the Lost Cavern
- Rising Kingdoms
- Roller C. Tycoon 3: Soaked!
- The Settlers: HoK exp. disk

TELJES JÁTÉKOK:

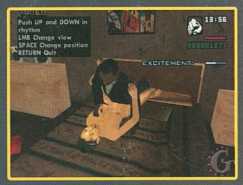
Blindsight • Mario Dash
Hall of Shadows • Skull 3
Snow Ball • Bric-a-Brac
Final Fantasy VII:
The Dark Cloud

DEMO, VIDEO:

Crazy Classic • Geom
T72: Balkans of Fire • War Chess
Star Wars: Empire at War
Tomb Raider: Legends

EXTRA AJÁNLATUNK:

3D Browser
Forma1 history
WOW - kiegészítő
GTA:SA szex mod
Object Dock



2005/4 - SZEPTEMBER
ÁRA: 1195 FT

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

GTA3

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Import/export garázs küldetései, az autók helyei
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Repülés a dodóval
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: Vice City

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Boltrablások leírása
Megvásárolható épületek és ezek küldetései, térképpel
Öltözékek leírása, ezek elérhetősége
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Versenyek (autó, motor, helikopter) leírása
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

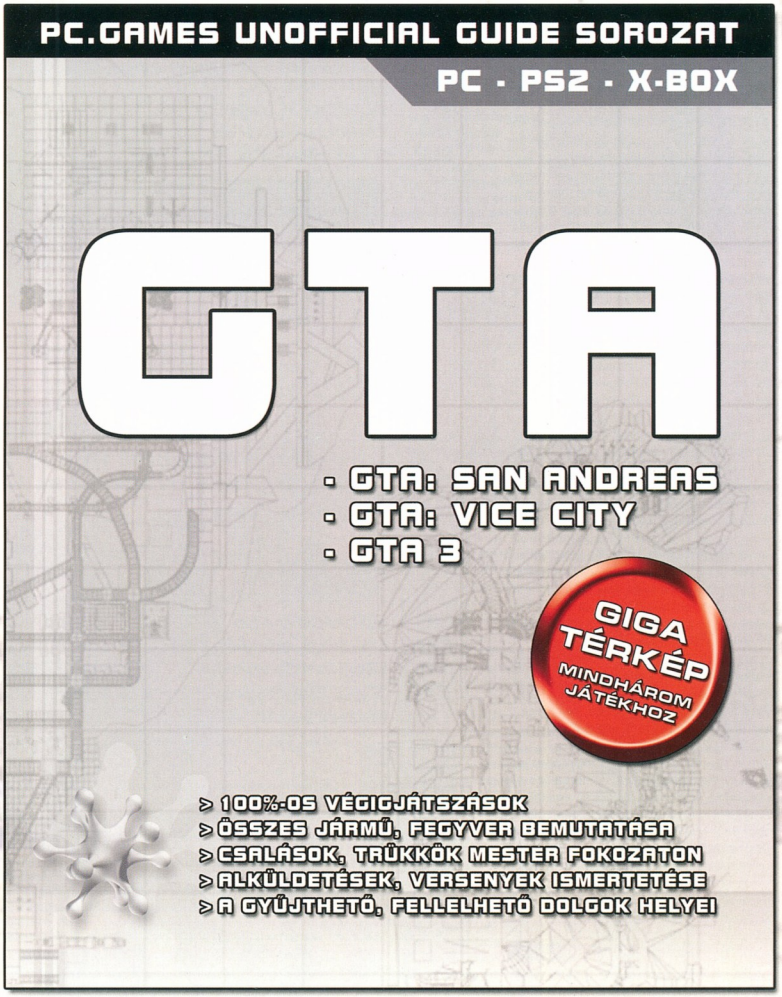
GTA: San Andreas

100%-os végigjátszás, benne:
Összes (167) küldetés részletes leírása,
Összes (70) unique jumps - avagy ugratás
Összes patkó (50) + térkép
Összes megszerezhető épület, + bónusz épület (37) + térkép
Összes hely, ahova graffitit kell fújni (100) + térkép
Összes osztriga (50) + térkép
Összes ketten játszható küldetés
Randi guide (6 csaj)
Összes jármű (210) részletes ismertetése, illetve a megtalálási helyük
Összes (17) speciális jármű, és megszerzésük módja
Mind a 25 versenysorozat részletes ismertetése
Összes jármű oktatás ismertetése
Összes olyan objektum, amit le kell fényképezni (50)
Összes csalás
Összes Easter Egg és trükk

EZ NEM HIÁNYOZHAT A TE POLCODRÓL SEM!

A GTA, GTA3, GTA: VICE CITY, GTA: SAN ANDREAS NÉV ÉS AZ EHHEZ KAPCSOLÓDÓ JOGOK A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE BEJEGYZETT VÉDJE

188 OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK, SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!



KAPHATÓ A MediaMarkt ÉS SATURN

ÜZLETHÁLÓZATBAN ORSZÁGSZERTE!

Sziasztok!

Bizony így a nyár derekán a szerkesztőknek alapos fejfájást okoz, hogy mi is kerüljön be a kánikula kellős közepén készülő számba. Most sem volt ez másképp, hiszen az utóbbi időszak nem igazán hemzsegett nagy nevektől - gondolná a mezei halandó. Azonban a szoftvertermés mély bugyrai eléggé kiszámíthatatlanok, így az utolsó pillanatokban mégis sikerült igen attraktív tartalommal megtölteni az aktuális CD GAMES hasábjait. Persze ehhez mindenképpen kellett az is, hogy a szorgos fiúk elkészüljenek a Panzers második részével, kapva az alkalmon a Phase Two rögtön címlaptémává lépett elő, tegyük hozzá jogosan. Nem is igazán értünk el a lapban a cikkel, ezért a játékhoz mellékelt fegyver enciklopédiánkat a CD-n találhatjátok meg, mind a 107 fegyver ismertetésével. Persze ezek mellett további „apróságok" is becsusszantak az aktuális számba, hiszen itt a régóta várt The Bard's Tale PC-s verziója, valamint a reprezentatív vámpírnő is tiszteletét tette nálunk a második rész végigtolása alkalmából. Mindkét játék hozza a formáját, erről meggyőződhettek kimerítő írásunkban, melyben minden részletre fény derül. Ha pedig már a részleteknél tartunk, essen szó a hónap egyik legnagyobb írásáról, a World of Warcraft guide-ról. Igencsak megosztja az online játékos társadalmat a program, sokan kritizálják, de talán még többen istenítik. Mi nem tesszük egyiket sem, inkább egy induló és néha haladóba átcsapó guide-ot közlünk a WoW játékosok megsegítésére. Van itt mindenféle hasznos táblázat, leírás és persze két nagy térkép is, okulásképpen. Ha pedig már elkalandoztunk az online játékok világába, akkor elővettük az utóbbi időszak másik nagy durranását, a Battlefield II-t és ki is veséztük jól, ahogyan azt megszokhattátok. Persze a nyári uborkaszezon is hozzájárult, hogy két nagy online játék is górcső alá került, azonban figyelve a trendeket, biztosak lehettek benne, hogy lesz még online játék a CD GAMES hasábjain.

Nem is nagyon maradt hely, hogy teljes játékunkról és a második CD tartalmáról zengedezzünk, a nevek önmagukért beszélnek, érdemes a meghajtóba csúsztatni a korongokat és a hűvös szobában nyomulni bármivel, amit összegyűjtöttünk nektek ebben a hónapban, hiszen mind minőségi anyag.

Jó szórakozást kívánunk, találkozunk hamarosan!

JEDGI

TARTALOM

Bemutatók

5 Hitman: Blood Money
6 Alan Wake

Végigjátszások, Guide-ok

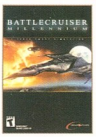
8 Rising Kingdoms
14 Battlefield 2
22 The Bard's Tale

28 Dungeon Lords
37 Psychotoxic

42 Codename Panzers: Phase Two
50 Echo: Secrets of the Lost Cavern

58 Bloodrayne 2
64 World of Warcraft
74 Roller Coaster Tycoon 3: Soaked!
76 The Settlers - Heritage of Kings expansion disk

Következő alkalommal kiszakadva a Föld gravitációjából, a világűrben tesszük tiszteletünket. A Babylon 5 sorozatot nem kell bemutatni a sci-fi rajongóknak, az erre építkező akció/szimulátor biztos sikerre számíthat a rajongók és a laikusok körében is. A program technikailag és kivitelezés szempontjából is csillagos ötöst érdemel, egyszerűen fantasztikus vele a játék. Ha pedig már kirepültünk a világűrbe, akkor maradjunk is ott egy darabig, ugyanis meglepetés bonusz játék gyanánt a híres Battlecruiser Millenium teljes verzióját is megtalálhatjátok a CD GAMES következő számának mellékletein.



A következő számunk 2005. október 21-én jelenik meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 379-7989

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

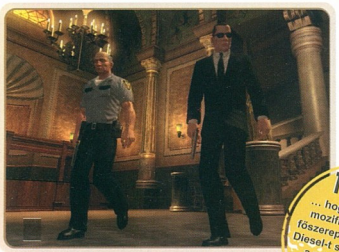
Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Rt.

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: Panzers: Phase Two

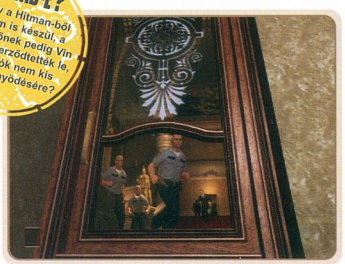
HITMAN - BLOOD MONEY



A Hitman sorozat immár a negyedik részéhez ért, ám még mindig a jó öreg Glacier engine-t használja, igaz egy jócskán felturbózott verziót. A grafikával azonban nem lesz gond, a látottak alapján igazán nem lesz okunk a panaszra. A játék semmiben sem marad le majd például a Splinter Cell: Chaos Theory-tól, csak hogy az egyik legnagyobb riválist említsük. Rendkívül impozáns látványt nyújtott például az E3-n bemutatott Las Vegas-i pálya, ahol a villódzó neonfényekkel és a pompázatos díszletekkel sikerült a város és a kaszinók valódi hangulatát a képernyőre varázsolni, míg a sötétebb, bujkálós részekben marad az a misztikus, izgalmas hangulat, ami a stílusra jellemző.
Na de hogy is kerül kopasz hősünk az Egyesült Államokba? Mivel valaki gátlástalanul kezdi levadászni

TUDTAD-E?
... hogy a Hitman-ból mozifilm is készül, a főszereplőnek pedig Vin Diesel-t szerződtették le, a rajongók nem kis megrökönyödésére?

ügynökségünk, az ICA legjobb bérgyilkosait, ezért forróvá válik a talaj, pláne miután a kapcsolattartónkkal is megszakad a kapcsolat. Nem csak az irhánkat kell azonban menteni, hanem „jenkiföldön" szabadúszóként munkát vállalva pénzt szerezni, és kinyomozni mi is áll a dolgok hátterében.
Az így megszerzett „vagyonkának" több hasznosítási módja is lesz: egyrészt ebből fejleszthetjük a fegyvereinket (minden csúzli többféleképpen is bővíthető lesz, úgy mint gyorsabb tárazás, jobb célratartás, hangtompítás, stb.), másrészt különféle embereket fizethetünk le, azaz rendőröket, szemtanúkat de még takarítóbrigádokat is. Ez utóbbinak különösen nagy a jelentősége, ugyanis ebben az epizódban minden eddiginél jobban számít, hogy ne hagyjunk magunk után nyomot, mint ahogy az is, hogy igyekezzünk minél csendesebben és észrevétlenül tevékenykedni. Ha ugyanis nagy dirrel-durral intézkedünk, akkor úgymond hírünk megy, és a következő helyszíneken jó eséllyel felismernek majd minket, ergo nehezebb dolgunk



lesz. A mesterséges intelligencia is sokat fejlődött, az ellenfelek például minden apró környezeti változásra figyelnek majd (például ha találnak egy vércsíkot, akkor követik), sőt a civilek viselkedését változása is feltűnik majd nekik. Ha netán lebuknánk, akkor egy kis ablakban kapunk egy bejátszást, hogy hol is rontottuk el.
Csendes tevékenységünkhöz persze hathatós segítséget is kapunk, kibővült ugyanis a mozgások tárháza is: falakra mászhatunk, magasból ledobhatjuk ellenfeleinket, nemcsak hátulról, de immár felülről lelógva is megfojthatunk valakit, majd felhúzhatjuk, de akár embereket is alkalmazhatunk védőpajzs gyanánt. Újítás még, hogy sokkal inkább kihasználhatjuk a környezeti elemeket is fegyver gyanánt (elég súlyzót ejteni valakinek a nyakára a konditeremben, vagy kenyérpirítót ejteni a fürdővízbe), de véletlennek is álcázhatjuk tetteinket, magunkról elterelve a figyelmet (például tűzriadót hirdetve robbantani a vészkijáratnál nyomorgó tömeg közt, vagy a színházi kellékpisztolyt élesre cserélve a színészkollégára bízni a piszkos munkát).
Már ezek is elegek ahhoz, hogy a cenzorok rosszallóan felvonják szemöldöküket, ám a helyszínek és a témaválasztás is adhat majd erre okot. Az ismert párizsi és a már említett Las Vegas-i helyszínen kívül ugyanis előfordulunk majd egy pornó király hegyi villájában rendezett mikulás partin, de egy japán bordélyházban is. Reméljük mindez nem hat majd negatívan a kiadásra, és mihamarabb viszontláthatjuk a 47-est, mégpedig akció közben.

m_anger

"Kövéren és kopaszon, a hangerőt már nem bírom" – danolászta hajdanán a P Mobil. Kedvenc 47-es ügynökünk csak szeretné, ha laza semmittevés közepette tehetne hasonlót, messze áll még a nyugdíjazástól, és fizikailag is elég jó kondiban tartja magát. A sors nem hagy neki nyugtot, és ismét csak fel kell kerekednie. Az Egyesült Államokba vezet az út, ahol egy rakás kérdésre kell választ találnia, és nem utolsó sorban saját éltét is meg kell védenie.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Io Interactive**
- **Kiadó: Eidos / SCI**
- **Megjelenés: 2005-negyedik negyedév**
- **Kategória: akció**
- **Honlap: www.hitmanbloodmoney.com**

ALAN WAKE

Szerénység. Leginkább ezzel a szóval lehetne jellemezni a Remedy csapatát. A Los Angeles-i E3 után kijelentették, hogy értetlenül álltak az előtt az érdeklődés előtt, melyet a kiállításon tapasztaltak, mindenki az ő játékukra volt kíváncsi. Pedig ha más nem is, akkor ők igazán tudhatnák, micsoda aduász van a kezükben. A látogatók túlnyomó többsége egyből a szívébe zárta, a szakma jelentős része pedig a show legjobbjának választotta az Alan Wake-et.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Remedy Entertainment**
- **Kiadó: még nincs**
- **Megjelenés: -**
- **Kategória: akció**
- **Honlap: www.alanwake.com**

Nem egészen két héttel az E3 előtt robbant a bomba, amikor a Remedy, a Max Payne játékok mögött álló csapat bejelentette, hogy új játékon munkálkodnak. A sebtiben fellőtt honlap roppant ízléses, ámde meglehetősen hiányos: két képen és egy teaser traileren kívül mást nem tartogat. Azonban már ennyi is elég ahhoz, hogy a gyors felfogásúak nyalogatni kezdjék a szájuk szélét: itt valami jelentős van készülőben. Aztán eljött a Los Angeles-i kiállítás, és a harmadik, utolsó napon történt meg – nyugodtan mondhatjuk – a show legnagyobb durranása, az Alan Wake-prezentáció. Az eseményre az ATI standon került sor, hosszú kígyózó sor állt a vetítőterem előtt. Kicsit késve érkeztem a megbeszélt időponthoz képest, a

lehető legmesszebbről kellett idefutnom a hömpölygő tömegen át. Ennek ellenére nem morcosak, nem nagyképűek (nem úgy, mint máshol, pedig azok inkább hálásak lehetnének, hogy hajlandó voltam végighallgatni a szánalmas játékukról szóló litániát...), sőt nagyon kedvesek. Kezembe nyomnak egy reklámpólót, és már tuszkolnak is befelé. Szerencsére igen jó helyen, elől középen van még hely, így még mindig kicsit kábultan és megilletődve rogyok le, hogy kezdetét vegye a csoda. A prezentációt sem kis nevek tartják: Sam Lake a sztori kiagyalója, és a játék forgatókönyvének írója, valamint Petri Järvilehto a Remedy egyik alapítója, és a játék vezető designere. A srácok narrátornak sem utolsók, teljesen élőben olyan szinten nyomják a szöveget, mintha csak egy vadi új mozifilm trailerét látnám. Újra gyerek vagyok, és mesét hallgatok, ami elvarázsol. Na és akkor a látottakról még nem is szóltam...

TUDTAD-E?

Hogy a hírek szerint következő szülőben van már a harmadik Max Payne játék (melyet azonban nem a Remedy készít), és nem is szívároztattak ki róla további infót?

Alan Wake. Megint egy vicces, ámde beszédes név (rövidítve awake, azaz éber, nem alszik), csakúgy, mint a Max Payne. Hősünk sikeres horroríró, első novellája megjelenése után rövidesen bestseller lesz, Alan-nek pedig valóra válik egy álom. Ez utóbbi tagmondatot akár szó szerint is értelmezhetjük, ugyanis regényének sztorija azokból a fura álmokból táplálkozik, melyeket azóta élt át, mióta menyasszonyával megismerkedett. A lány tehát – ha ilyen fura módon is – a múzsájává vált, egészen addig, míg rejtélyes körülmények közt el nem tűnik. Alan teljesen összetörik, álmai megszűnnek, az

írás sem megy már, sőt kóros álmatlanság gyötri. Elhatározza, hogy kikúráltatja magát, és ennek érdekében a Washington állambéli festői kisvárosba, Bright Falls-ba utazik egy klinikára. A dolog sikerrel jár, képes lesz újra aludni, és találkozik egy lánnyal, aki zavarbaejtően hasonlít egykori kedvesére. Ezzel egyidőben újra álmokat kezd látni, ezúttal viszont szörnyű rémálmokat. Megszokásból – na meg hogy karrierjét mentse – újra írni kezd, a friss alvási „élményeit" veti papírra, ám valami nagyon különös dolog történik. Valóság és fikció kezd összefolyni, és Bright Falls is kezd olyan nyomasztóvá válni, mint amilyennek a regényét írja. Nem marad más hátra, mint hogy mentse életét, és kiderítse, mi is történik.

A készítőket saját bevallásuk alapján olyan emberek munkái inspirálták, mint David Lynch vagy Stephen King. Ez az eredményen meg is látszik, persze nem rossz értelemben. King könyveiben gyakran alkalmazta „az író, akinek az élete rémálommá változik, sokkal jobban, mint a történeteiben" formulát, és Lynch Twin Peaks-e is hasonlóan egy kisváros felbolydulását mutatja be, különös eseményekkel a háttérben (a srácok amúgy igen tisztelik az öreg mester műveit, véleményük szerint igazi varázsló, ami a feszültségkeltést illeti). A történet hátterét elmesélő átvezetők ezúttal nem képregény formájában jönnek, mint a Max Payne-ben, hanem a játék grafikájával kreált jelenetekkel. Ezzel is azt szeretnék elérni, hogy a hatás teljesen moziszerű legyen, és ne szakadjon meg az élmény semmiképp sem, amikor ezek a fontos, ámde a játé-

kos szempontjából passzív részek kerülnek elő. Narrátor ezúttal is lesz, de egy kicsit más formában, mint az előző játékokban. Akad majd jó pár szkriptelt jelenet is, és az NPC-k is fontos szerepet játszanak a játék során. Őket leginkább belső helyszíneken találjuk majd meg, de a cselekmény maga javarészt külső helyszínen játszódik majd.

Egy hatalmas világot kapunk, mely nem lesz felszabdalva, nem kell töltésekre várni, szabadon rohangálhatunk majd benne megszakítás nélkül. Na és micsoda élettel teli, valós világ lesz ez! Egy festői, erdőségekkel és egy nagy tóval övezett kisvárost kapunk, egy olyan helyet, ahová mindenki szívesen elmenne szabadságát eltölteni, távol a civilizáció zajától. Most a grafikát kellene dicsérnem, de nem tudom milyen szavakkal tehetném meg. Teljesen valós ábrázolást kapunk, mindennek a napszaknak megfelelő árnyéka van, ha a nap lenyugvóban van, akkor ezek az árnyékok megnyúlnak, az égbolt elszíneződik. Könnyedén megváltozhat az

kívül az volt a leglátványosabb, mikor egy hegyoldalhoz hajtottak Alan terepjárójával egy látványos szerpentinen, és ott beindítottak egy lavinát. A meginduló kövek félelmetes robajjal és erővel zúdultak le a magasból, és magukkal vittek mindent, ami az útjukba került. A játékban vigyáznunk is kell

időjárás, felkerekedhet a szél, a verőfényes napsütést felválthatja a borús égbolt, elkezdhet esni az eső, sőt vihar is kialakulhat, de leszállhat akár a köd is. A változások a környezet tárgyaira is hatnak, a szél elkezdi tépázni, amit lehet, a könnyebb dolgok lengedeznek az őket érő erők hatására. Erről azonban már a remek Havok fizikai motor gondoskodik, mindennek úgy kell viselkednie, mint a valóságban is. Ezt több példán keresztül is ecsetelték a bemutatón; az egyik egy játszótéren zajlott, ahol különféle játékokkal, például egy hintával mutatták be a mozgások élethűségét. De kétség-

TUDTAD-E?

Hogy Sam Lake nem csak a Remedy három játékának a forgatókönyvéért felelős, de róla mintázták meg az első Max Payne játék főhősét?

majd, ha ilyen történik, mert azon túl, hogy túl kell élnünk egy hasonló élményt, ha úttorlasz alakul ki, akkor bizony más módon, kerülővel kell majd a kijelölt célhoz eljutnunk.

Magáról a játékmenetről még nem sok került napvilágra, ezzel kapcsolatban igen titokzatosak voltak a fejlesztők. Pár dolgot azért sikerül kiszedni belőlük, például az éjszakáknak nagy jelentőségük lesz, mint ahogy a fénynek is. A sötétben minden fényforrás (legyen az egy zseblámpa, egy autó fényszórója, vagy egy világítótorony) egyfajta fegyverként használható majd. Arra a kérdésre, hogy terveznek-e valami, a bullet time-hoz hasonló forradalmi effektet, csak egy rejtélyes mosoly volt a válasz, szóval igen, készülhetünk.

A készítők elmondták, hogy csakis az egyjátékos módra koncentrálnak, nem lesz multi. Ezt azzal indokolták, hogy ha mindkettőt beraknák, akkor szétforgácsolódna az erejük, és az eredmény középszerű lenne. Habár még messze nincsenek készen, és nem is terveznek túlságosan előre, már most úgy számolnak, hogy lesz folytatás is, melynek munkálatait már ezzel párhuzamosan előkészítik. Mindenki megnyugtatására közölték, hogy a fejlesztési idő nem fog olyan sokáig kitolódni, mint a Max Payne esetében, noha azt nem tudták megmondani, mikor is készülnek el. A játéknak kiadója sincs még, de aggódni nem kell, a kiállítás után szinte minden nagy cég bejelentkezett náluk, úgyhogy választhatnak majd kedvükre. A legutolsó dolog, amit hallottunk a Remedy felől, hogy a nagy sikere való tekintettel kiadtak egy E3-s trailert, majd lehúzták a redőnyt irodájukban, kihúzták a telefonzsinórokat, és elvonultak a világ szeme elől dolgozni. Legközelebb majd akkor látjuk őket, ha már elkészültek. Nemcsak szerények, okosak is ezek a srácok, így kell ezt csinálni. Felkel-

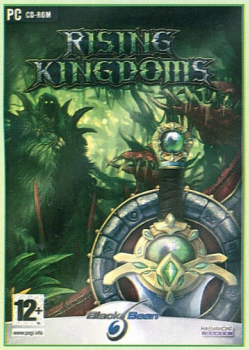
tették mindenki érdeklődését, most nyugodtan elkészítik a művüket, amelyet mi türelmetlenül, és tárt karokkal várunk. S mivel – remélhetőleg – nem szivárog ki semmi, igazán remek élmény lesz, amit kapunk, sokkal inkább, mintha mindenfélét elfecsegnének róla. Szóval türelem, emberek!

m_anger

RISING KINGDOMS

Vajon ki fogja uralni Equadia mesés földjét? Az emberek, kik híresek remek fegyvereikről? Vagy a Foresterek, akik a természet őrzői, és az abban rejlő erőket használják fegyverül? Vagy talán a félelmetes Darklingok, akik a mágia és a magma gyermekei? Hamarosan kiderül, hiszen erről szól a most következő történet.

- **CD Link: Trainer**
- **Fejlesztő: Haemimont Games**
- **Kiadó: Blackbean Games**
- **Megjelenés: 2005-Június-24.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.risingkingdoms.com**



Equadia földjén már évszázadok óta béke honolt. Lakói istenek kegyeltjeiként jólétben és gazdagságban éltek egymás mellett. Nagy és fényűző városokat építettek, virágzott a gazdaság, és az istenek csendben figyelték őket. Az istenek látva, hogy minden rendben, egy időre elfordították róluk a figyelmüket. Ekkor azonban történt valami, máig sem tudja senki, hogy pontosan mi, de a lényeg, hogy az emberek lassan kezdték elveszíteni a bizalmukat egymásban, elkezdtek fegyverkezni, és előbb határvillongások, majd területviták kezdődtek, mígnem lángba borult az egész birodalom. Ezt persze nem nézte tétlenül Equadia több faja sem, mert veszélyben érezték a saját világukat, és ők is beszálltak a harcba. És ezzel kezdetét vette egy véget nem érő háború, a birodalom teljes uralmáért. Az Emberek, a Foresterek, és a Darklingok, mindhárman saját maguknak akarták a teljes hatalmat, az elszórtan élő további öt faj, a Shade-ek, a Nomádok, a Sárkányok, a Trollok és az Elfek, pedig igazából egyik nép oldalára sem álltak, mindig ott bukkantak fel, ahol a legkevésbé sem várták őket, és annak az oldalára álltak, aki leginkább az ő érdekeiket képviselte. Ebbe a hatalmas zűrzavarba kapcsolódunk be a Rising Kingdoms-ban, melyben a mi dolgunk annyi lesz, hogy a lehető leggyorsabban rendet teremtsünk a birodalom minden zugában, és ismét helyreálljon a béke, az a béke melyet az Isteneink oly megelégedéssel szemléltek évszázadokon át.

TUDTAD-E?
A megölt ellenségek időnként elszórnak csomagokat, melyeket felvéve értékes tárgyakra találsz.

A játékot ez év májusában dobta piacra, a bolgár nemzetiségű fejlesztő csoport a Haemimont Games kezei alól a Blackbean Games. A fejlesztők munkájával már találkozhatott, aki ismeri a Tzart vagy a Celtic King nevű játékot. A Rising Kingdoms, mint azt már sejthetitek egy vérbeli RTS némi RPG-elemmel megspékelve, amely egy fantasy világban játszódik. Aki otthon van ebben a témában, annak semmi újat nem fog jelenteni a játékmenet, legfeljebb a fajok sajátosságaival és harcmodorával kell megismerkednie. Aki eddig nem játszott ilyen stílusú játékkal, az se bátortalanodjon el, hiszen tartalmaz egy oktatópályát (egyébként mindenkinek melegen ajánlom lejátszását), melyen remekül megtanulható az irányítás minden fontosabb eleme. A Rising Kingdoms a klasszikus RTS elemeiből építkezik, így itt is szükség lesz nyersanyagokra az épületek felhúzásához, és az egységek toborzásához. Ez a nyersanyag, most az arany, a gyémánt, és a győzelmi pontszám lesz. Nem minden épülethez és katonához kell minden nyersanyag, de az aranyra mindenhez szükség lesz, hol több, hol kevesebb. A másik ilyen klasszikus RTS-elem, a populáció korlátozása, melynek nagyságát a lakóházak száma, és a kivívott győzelmeink mennyisége határozza meg, amíg el nem érjük a maximális létszámot. A harmadik klasszikus elem, a technológiai fejlődés szükséges ahhoz, hogy elérjünk egy olyan szintre, amelyen olyan felszereltségű és erejű egységeket toborozhatunk, amelyek szükségesek a küldetések sikeres végrehajtásához. Szerencsére ez a rész nincs agyon bonyolítva, csupán néhány épület az, amelyben szükség lesz fejlesztésre, hogy ott minden lehetőséget kihasználjunk. Fejlesztésre csak a főépületben, a templomban, az okkult tudományok akadémiáján, a fegyverműhelyben, a barakkban és az istállóban lesz szükség, de mindegyikben csak néhányra. A játékban vannak főhősök, akikből összesen négy van mindhárom fajnál, természetesen más-más különleges képességekkel. Van olyan küldetés, ahol valamelyik főszereplőnek kell elvégezni valamit, amihez nélkülözhetetlen az életben maradása, és van néhány olyan is, ahol csupán mint erősítés van jelen. Mikor a főszereplőnek életben kell maradnia, akkor a halála a küldetés végét jelenti, a többi feladatban ha meghal, szellemként él tovább, és lehetőségünk van feltámasztani. Ugyanez igaz a többi hősre is (legalábbis a feltámasztás lehetősége), akikből csakúgy, mint a főhősökből négy fő csoportba oszthatjuk harcos jelenhet meg. Ők – a főhősök és a hősök – lesznek a legütőképesebb katonáink, és ők lesznek azok, akiknél megjelennek az RPG-elemek, mivel mindegyik hét különféle varázslatot

tud megtanulni, annak függvényében, mennyi ellenséget győztek le. A játékban fajonként tíz, összesen harminc pályán keresztül bonyolódik a történet, így mindhárom fő faj irányításával elvezetheted a népüket a végső győzelemig. Mint az manapság természetes, szerencsére nem csak úgynevezett egyjátékos küldetésekkel játszhatunk, hanem helyi hálózatban, vagy az interneten a Game Spy szerverén is csatázhatunk, külön erre a játékmódra készített pályákon. Ebből összesen húszat mellékeltek a játékhoz, és kettő-nyolc játékos játszhat rajtuk, csoportokban, egymással szövetkezve, vagy mindenki, mindenki ellen. Ha ez nem lenne elég, akkor a játékba beépítve találunk egy pályaszerkesztőt is, amellyel mindenki olyan csatateret épít magának, amilyet csak szeretne, és ha sikerült valami értelmeset összehozni, a sikeres teszt után mehet is a többi pálya közé.

Ennyit bemutatásként a Rising Kingdomsról, hiszen ez az írás inkább azért született, hogy könnyebben teljesíteni tudjátok a küldetéseket, és a témája nem a játék mélységeinek a bemutatása és azok elemzése, mivel azt megtaláljátok egy másik cikkben. Nézzük tehát, mire számíthattok, és milyen feladatokat kell teljesíteni ahhoz, hogy elérjétek a végső győzelmet! Előre szólok, hogy a taktikai részek csak egy változatai a feladatok teljesítésének, hiszen aki ismeri az RTS-ek lényegét, az pontosan tudja, hogy mint égen a csillag, annyi módja lehet egy háború kivitelezésének.

A Human oldal

1. Border Coflict

Az első pályán Vigor, a király fia hosszú utazásból érkezik haza a szülőföldjére. A feladata elérni apja városát. Először csak néhány kósáló farkas állja útját, de továbbhaladva már egész csorda támad rá. Miután a meglepetésből felocsúdtál, érdemes a megtanulható varázslatai között szétnézni, és megtanítani vele a gyógyítás és az energiapajzs használatát. A következő útelágazásnál nem lesz beleszólásod az ütközetbe, amikor először találkozik a Foresterek farkasmesterei, de ha teljes életerővel csap velük össze, akkor van esélye elmenekülni a túlerő elől. Továbbhaladva a város felé, egy vesztőhelyen a szomszéd királyság katonái garázdálkodnak, akiket meg kell lecke̊ztetnie. Használd az energiapajzsot, és a

gyógyító oltárt, különben itt véget is ér az utazásod. Továbbhaladva jön még néhány kósáló ellenséges katona, velük könnyedén elbánik, de a várost ismét teljes életerővel, és energia pajzzsal közelítsd meg, hogy a segítségedre siető őrség még időben érkezzen. Ha beértél a városba, és túl vagy az ismerősök üdvözlésén, haladéktalanul kezdj hozzá a javak és a katonák termelésével, mert keletről több hullámban fognak támadni. Figyelj Vigorra, hogy merre kószál, és mennyire sebesült, mert a pályán végig életben kell maradnia. Ha van elég katonád, neki nem szükséges belevetnie magát az összecsapásokba, bár nem árt, ha minél több ellenséget győz le, hiszen ezzel fejlődik a karaktere. Miután befejeződtek a támadások, Vigornak el kell érnie Tokome városához, amelyhez az ellenség által megszállt területen kell áthaladni. A legjobb, amit tehetsz, ha megállás nélkül átrohansz a területen, mert akkora a túlerő, hogy esélyed nincs túlélni, ha leállsz harcolni az utadba kerülő katonákkal, és sok katonára lesz szükséged Tokome városában is, mivel azt neked kell felszabadítanod azzal a csapattal, melyet magaddal vittél.

2. Heir to the Crown

Airon királyt, Vigor apját kell megmenteni, az északnyugat felől támadó ellenségtől. Mikor a városba érkezel, már javában zajlik a csata, és rohamozza az őrséget az ellenség. Ne vesd bele magad azonnal a csatába, inkább kezdj hozzá egy ütőképes csapat felszereléséhez, és a lehetséges fejlesztésekhez. Csak akkor avatkozz be, amikor kezd az ellenség fölénybe kerülni. A város katonáit nem tudod irányítani, csak azokat, akiket te gyártottál, de ha kirohansz a falak közül, és magad után csalod az ellenséges csapatokat, akkor a király katonái is beszállnak a harcba. Ha úgy érzed, hogy elegendő katonád van, kezdd el támadni az ellenséget, mert a végső győzelemhez le kell rombolnod a szomszéd várost. Ehhez sok katonára lesz szükséged, mert erős a védelmük, és sok egymáshoz közeli őrtorony ontja magából a nyilakat, és hullani fognak a katonáid, mint a legyek. Próbálj minél később támadni, és a lehető legerősebb katonákat küldeni a szomszéd város ellen. Igen hatékony a lovasság és a továbbfejlesztett íjász csapat, de szükséged lesz Vigor és a régi barátja, Azor varázslatos tudományára.

3. Seeking Allies

A birodalom legfőbb uralkodója, a királyi korona viselője immáron Vigor, kinek most a legfőbb feladata szövetségest találni. Ebben leginkább Selina királynőre számíthat, aki viszont a hírek szerint eltűnt valahol a rengetegben, és a Foresterek fogságába esett. A királynő megkeresésével és megmentésével, a király Lady Reyát bízza meg. Ő a Wind Riderek közé tartozik, és mint ilyen, félelmetes lovas, és nagyszerűen tudja a lovascsapatokat irányítani. Selina királynő keresése közben hamarosan elér egy városba, ahol pontosan megtudja, hol tartják fogva őt, de ahhoz, hogy kiszabadíthassa, meg kell védenie a várost, az azt rohamozó Forester farkasmesterektől. Sajnos a városnak nincs pénze, sem aranylelőhelye, így a kincstár csupán Lady Reya győzelmei révén gyarapodik. Minden egyes megölt ellenség után, 25 arannyal nő a város vagyona. A hullámokban érkező ellenség közé küldd ki bátran harcolni a hősöd, és ha fogyatkozik az életereje, csak hívd vissza a falak mögé, és vetesd fel vele az életerőbónuszokat. Ha már van elegendő pénzed, először kezdj el őrtornyokat építeni, majd fejlessz lovascsapatokat. Tanítsd meg Lady Reyával a varázslatait, használd őket, és kezdd el a lovasokkal rohamozni az ellenséget. Túl nehéz dolgod nem lesz, de a sok őrtorony és a trollok miatt nagyok lesznek a veszteségeid. Ha eljutottál odáig, ahol Seila raboskodik, addig ne indulj vele útnak a biztonságos város felé, amíg a teljes területet meg nem tisztítottad a gyilkos daraszaktól, mert amíg egyetlen egy is látszik a térképen, addig bárhol felbukkanhat, és pár másodperc alatt megöli Selina királynőt, és Lady Reyát.

TUDTAD-E?

Az elf városokban olyan varázserejű tárgyakat tudsz venni, amiket sehol máshol nem tudsz megszerezni, és mindegyiknek (az árától függően) más a hatása.

4. The Price of Loyality

A Foresterek nagyon zokon vették, hogy megszökött a fogjuk, és a menekülő csoport üldözésére indulnak. Selinának és Lady Reyának át kell jutnia a Foresterektől hemzsegő erdőn, és eljutni a fővárosig. Akkora a túlerő, hogy nem érdemes megállni harcolni, így érdemesebb gyors vágtával áthaladni a területen. Amint odaért a kis csapat, azonnal neki kell látni a város megerősítésének,

mert hamarosan nagy erőkkel fogják támadni a felbőszült Foresterek. A város főépületét nem szabad elveszíteni, és egy olyan csapatot kell felállítani, amellyel el lehet foglalni a környéken letelepedett trollok táborait, mert csak velük együtt van esély visszaverni a támadásokat. Ha nagyon szorongatnak közben a Foresterek, valamennyit segíthet, ha Selinát átküldöd az északra fekvő lakatlan városba. Egy darabig nem fogják tudni hová lett a megszökött fogjuk, így békén hagyják a fővárost. Amíg a Foresterek úrrá lesznek a zavarukon, és eldöntik merre támadjanak, hol keressék a királynőt, addig van időd egy ütőképes csapatot felállítani, de már a trollokkal együtt, és megkezdheted a Foresterek kiszorítását a területről. Ehhez minden városukat le kell rombolnod, és az összes katonájukat kivonnod a forgalomból.

5. Trail of the Lifegem

A történet kezd bonyolódni, és úgy néz ki, a tudósok megfejtették a titkot, rájöttek, mi okozta az egész konfliktust. Létezik egy „Lifegem" nevű varázserővel bíró tárgy, mely a hírek szerint isteni hatalommal ruházza fel a birtokláját. Ebben a részben megkezdődik a hajsza ez után a rejtélyes tárgy után, és még sok véráldozatot fog követelni, mire előkerül, és a megfelelő helyre jut. Selina királynő kémei hozzák a hírt, miszerint azt gyanítják, a Lifegemet a környéken táborozó *nomád* törzsek rejtegetik. A feladat tehát adott, fel kell számolni az összes környező tábort, és megkeresni a varázslatos tárgyat. A bökkenő csupán annyi, hogy a nomádok megsejtették, mire készül a királynő, és amint ennek hírét veszik, azonnal támadni kezdenek. Tehát az idő nagyon szorít, szerencsére Selina visszanyerte varázserejét, és boszorkánytudásával hatékonyan tud segíteni a kezdeti maroknyi csapatnak, akik a várost védik. Készíts amilyen gyorsan csak tudsz, egy támadóképes csapatot, és foglald el a két legközelebbi nomád tábort. Ha ezzel megvagy, akkor már te tudsz nomád harcosokat készíteni, ráadásul mindkét tábor elfoglalásakor kapsz egy-egy Plundert, ami tulajdonképpen olyan, mint egy teleport. Amikor aktiválod, csak ki kell jelölnöd a célt, és az adott táborból azonnal útnak indul egy kisebb csapat, hogy megtámadja. Az első sikereidet látva a semmiből előkerülnek az Elfek, és a segítségedet kérik, hogy az északnyugaton lévő területet tisztítsd meg minél hamarabb, mert pont az egyik kereskedelmi útvonaluk mellett vert tábort egy igen agresszív banda. Amint a területet megtisztítottad, az elf varázsló a legmélyebb tiszteletéről biztosít, és megígéri, hogy a későbbiekben meghálálja a jóságod. Ezután már csak a két északi tábor van hátra, de ott már csak kisebb ellenállásra kell számítanod. Egy-egy Plundert használva, és körülbelül tíz nomád harcossal könnyedén romhalmazzá változtatod ezeket a táborokat is. A győzelem könnyű, de a rossz hír, hogy a Lifegem nem került elő. Keresni kell hát tovább.

TUDTAD-E?

A varázserejű tárgyakat éppúgy eladhatod, mint bármely más RPG-ben, és az így kapott aranyak a kincstárad gyarapítják.

6. The Nomad's Secret

Folytatódik hát a Lifegem keresése, és mivel Selina továbbra is úgy hiszi, hogy a nomádok rejtegetik, az éj leple alatt belopózott kémkedni az egyik táborba. Most viszont bajban van, mert felfedezték, és minden nomád őt keresi szerte a vidéken, és nagyon mérgesek. Szerencsére megérkezik Vigor, az ifjú király, akinek haladéktalanul Selina segítségére kell sietnie, különben a királynőnek vége. Tartóztasd fel a királynőt üldöző csapatot, és haladj tovább Devior városa felé, amelyről az a hír érkezett, hogy lemészárolták a lakosságát, és most védtelenül, üresen tátong, pedig ez a határszéli város egy fontos védőbástyája a birodalomnak. Útközben találkozol néhány túlélővel, akik a városból menekültek el, de most felismerve királyukat örömmel csatlakoznak hozzád. Vidd magaddal valamennyiüket, és amint a városba érsz, azonnal kezdd meg a megerősítését, kezdj el csapatokat gyártani, hogy megfelelően felkészülj a nomád hordák támadásai ellen. Amint a város megerősödött, és sikerült felállítanod egy csapatot, hozzá kell látnod a környező nomád táborok felszámolásához, és miután Selina kudarcot vallott, Vigornak kell folytatni a Lifegem keresését. Amint elindulsz észak felé, a legközelebbi telephez, az ottani parancsnok a csapataid elé jön, és megállít, hogy nem akar harcolni, hanem a parancsnokkal beszélni. Vigor elé áll, és meghallgatja mit akar. Természetesen békét akar kötni, amit Vigor elfogad, feltéve, ha előadják az eltűnt Lifegemet. A parancsnok eskü dözik, hogy semmit nem tud a keresett tárgy hollétéről,

A Human hősök varázslatai

A hős típusa	Főhős neve	Varázslat	Hatása
Wizard of the Bow	Lord Azor	Reequip	4 egységnek képes megváltoztatni a fegyvernemét. Pikeman-ból Longbowman, vagy fordítva
		Flare	Ki tud a megjelölt területre egy égő nyílvesszőt, aminek a közelében láthatóvá válnak a láthatatlan harcosok, és azon a területen 40%-al megnő a támadóerő.
		Crystal Tower	Ledob egy kristály ereklyét, és amíg tart a hatása, az ereklye közelében 25%-al nő a katonák támadó ereje, ő pedig fel tud állni a tetejére, ahol biztonságban van a kézifegyverek ellen, de a tetejéről tud tüzelni.
		Frost Arrow	Varázs nyílvesszoket lő ki, és akit eltalál az megfagy, amitől lelassul a támadó ereje 4 egységgel.
		Hailstorm	Sűrű jégeső kezd zuhogni az égből, ami másodpercenként 45 egység sérülést okoz mindennek, amit eltalál. (A baráti egységeknek is)
		Shelter	Egy védőburkot varázsol a területre, 2000 egység életerővel. Az egységeket be lehet alá állítani, és ott elkezdenek gyógyulni. Ameddig alatta állnak, addig nem sérülnek, de ki tudnak lőni a pajzs alól.
		Frost Shield	Jégtömbök hullnak az égből amik elállják az ellenség útját, ráadásul akit eltalál annak 100 egység sérülést okoz.
Wind Rider	Lady Reya	Caltrops	Minden Human lovas hegyes csapdákat szór ki, amelyik 20 egység sérülést okoz annak, aki belelép.
		Looting	Minden megölt ellenségért 25 arany vándorol a kasszába.
		Flanking	Minden lovas 30 egység sérülést okoz csapásonként annak, aki hátulról támadja.
		Charge	Minden lovas egység plusz 50 egység sérülést tud okozni csapásonként.
		Wind Walking	A körülötte lévő lovas egységek képesek átteleportálódni a kijelölt területre
		Gallop	A lovascsapatok gyors vágtában haladnak egy kijelölt területre, de vágta közben használni tudják a fegyvereiket.
		Promotion	Feltámaszt a lovagok mellé egy megölt fegyverhordozót, de a populáció ezzel nem nő.
Battle Angel	Vigor	Altar of healing	A közelében álló egységeket gyógyítja
		Lighting Shield	A kijelölt karakter kap egy energia pajzsot
		Guardian Spirit	A közelében álló egységeket védi oly módon, hogy minden ütésbol 1 egységet csökkent. Összesen 450 egység védelme van.
		Magic Exposre	A közelében lévő valamennyi ellenséges egység támadó erejét 50%-al csökkenti
		Altar of Salvation	A ledobott ereklye közelében a megölt baráti egységek lassan újjászületnek 20% életerővel, úgy hogy az élők (baráti is) életerejét kapják meg.
		Magic Swords	A közelében lévő lovagok, és karddal harcoló katonák, fegyverének támadó ereje megduplázódik, amíg tart a varázslat.
		Lighting Storm	A közelében egy bizonyos körön belül nagyerejű villámok csapnak le a földre, ami minden katonának, és épületetnek amit eltalál 120 egység sérülést okoz. (Még a baráti egységeknek is)
Witch Queen	Queen Selina	Levitation	Biztonságos magasságban képes lebegni a föld fölött, ahol az ellenség kézifegyverekkel nem érheti el. (Az íjászok igen)
		Consume Power	Elszív minden közelében lévő ellenségtol 300 egység életerőt, és 200 egység energiát, amivel saját magát képes erősíteni. (Nagyon hatásos)
		Voice of Damnation	Megátkozza a közelében lévő ellenséget, így azok 21 egység életerőt veszítenek másodpercenként.
		Blight	Azonnal megöl a közelében minden ellenséges egységet, aminek az életereje 25% alatt van
		Haunt Building	Átkot küld az ellenséges épületre ami így 40 egységnyit sérül másodpercenként. Ha ez egy őrtorony, akkor az nem tud lőni sem tovább.
		Withering Breeze	A közelében lévő ellenség mozgása, és támadó sebessége 35%-al lelassul
		Poly Morph	Képes az ellenséges egységet 12 másodpercre átállítani a saját oldalára. A bajnokokra vagy hősökre ez nincs hatással.

de legalábbis a nomád nép nem rejtegeti, az biztos. Vigor hisz is neki meg nem is, de meghallgatja mit szeretne még a nomád vezető. A király segítségét kéri, hogy védje meg az utolsó megmaradt településüket, amíg az ottani nép újjáépíti a tábort, hogy fennmaradhasson a nemzetségük. Vigor megígéri a segítséget, ami mint kiderül abból áll, hogy a nomád tábor szomszédságában lévő ember-várost kell lerombolni. Az ígéret szép szó, és bár Vigornak kevés a katonája, de szerencsére megérkezik Selena egy csapat jól képzett katonával, és a nomádok felajánlják, hogy részt vesznek az ostromban. Így együttes erővel már jobban néz ki a dolog, úgyhogy rohand le bátran a várost, elegendő túlerőd lesz hozzá.

7. The end of the Order

Vigor új híreket kapott. Kémei azt jelentették, hogy valahol a Déli határnál az emberek valami titokzatos tárgyról suttognak, melyet a szomszédos királyság fővárosában őriznek, erős őrséggel. Mikor Vigor megérkezik a határ közelébe, néhány *shade (árny)* harcosba botlik, ami felettébb gyanús, hiszen ezek a teremtmények köztudott, hogy a szomszédos királyság szövetségesei. Azt is tudni róluk, hogy veszedelmes harcosok, és a láthatatlanná válás mesterei. Vigornak először el kell foglalni a határszélen letelepedett árny-csapat városát. Az első épület elfoglalása után máris gyárts shade harcosokat, akiket már te tudsz irányítani, így az ő segítségükkel el tudod foglalni a maradék három épületet is. Ha felszámoltad a telepet, egy csapattal menj nyugatra, Sir Reodik városába, ahonnan a híreket kaptad. A lovag útközben vár rád, és már alig várja a jöttöd, mert sürgős segítségre van szüksége, a városában garázdálkodó shade harcosok ellen. Tisztítsd meg a várost, és megtudod, hogy a rejtélyes Lifegemet, a terület délnyugati sarkában lévő városban őrzik. Nagyon nehéz dolgod lesz, mert a területen mindenfelé hemzsegnek a katonák, és Vigornak át kell haladni az egészen. Gyárts amennyi shade-et csak tudsz, és megállás nélkül menj a rejtekhelyhez. Amint odaérsz, minden irányból hatalmas túlerővel fognak rád támadni, de megfogod találni a keresett varázslatos tárgyat. Nem marad más hátra, mint visszajutni a határ túloldalára Sir Reodik várába. Ehhez a legjobb taktika, ha a határ közelében felállítasz egy csapatot, hogy Vigor üldözőit feltartóztassák, a királyt pedig vágtában útba indítod a célja felé. Ha szerencséd van, és elég gyors vagy, elérsz a városba, de ezzel még nincs vége a csetepaténak. A szomszéd királyság emberei ugyanis nem hagyják szó nélkül, hogy elvetted tőlük a Lifegemet, és az üldözésedre indulnak. Sir Reodik városában azonnal kezdj neki a város megerősítésének, és minél több katona felállításának, mert komoly erőkkel fognak rádtámadni. Építsd fel a városban az új típusú épületeket, és fejleszd ki az új tudományokat, hogy minél erősebb katonákat tudj az ellenséggel szembeállítani. A leghatékonyabbak a páncélos lovagok, és az új fegyvernem, a paladinok, akik a hosszú kardjukkal félelmetes katonák. Ha már elég ütőképes a csapatod, és lelassult a támadás üteme, indulj el keletre, amivel visszaszorítod őket a határ túloldalára.

TUDTAD-E?

A varázserejű tárgyakat csak a hősök és a főhősök vehetik fel, és használni is csak ők tudják.

8. Kingdom of Elves

A Lifegem tehát előkerült, de mint kiderült, meg kell semmisíteni ahhoz, hogy az átok elmúljon, és többé ne kerülhessen illetéktelen kezekbe. Erre viszont csak az *elf* nép egyik titkos helyen lévő városában épült templomban képesek az ottani szerzetesek. A feladat tehát megtalálni ezt a titkos várost, elvinni oda a Lifegemet. Útközben a királyt cserbenhagyják a shade harcosai – hiába nem tudják megtagadni önmagukat –, így Vigornak csupán néhány harcosa maradt. Amint elér az első elf faluba az ottaniak a segítségét kérik, árnyharcosok ellen. Miután sikerül legyőzni őket, építs egy Trade Postot és aranybányát, hogy legyen pénze az elf falunak katonákat toborozni, hogy megvédhessék magukat. Elég, ha négy őrtornyot felépítesz a falu északi szélén, és hátrahagyod a működő aranybányát. Az elfek sűrű hálálkodásai között folytathatod az utad, és a titkos város keresését. Indulj el hát északra, de alig hagyod el a falu határát, újabb shade harcosokba botlasz, akik alaposan megtépázzák amúgy sem nagy létszámú csapatod, legalábbis ha nem vagy elég óvatos, és a veled lévő látnokokat nem a csapatod élén mozgatod. Útközben kapod a hírt, hogy a *human* katonák megölték az egyik troll vezető gyermekét, amitől az éktelen haragra gerjedt, és mostantól minden embert halál fenyeget, aki a trollok útjába kerül. Nincs más választásod, el kell foglalnod az összes troll kolóniát a területen, hogy megakadályozd a további vérengzést. Erre viszont ezzel a csapatoddal nincs esélyed, így meg kell keresned a titkos elf várost, melyet a térkép északkeleti sarkában találsz. A várost elérve, az elf vezető udvariasan fogad, és megkér, hogy segíts nekik a környéken garázdálkodó shade harcosoktól megtisztítani a vidéket. Erre persze csak a troll csapatokkal és az elf katonákkal együtt van esélyed. Az elf városokban találkozol két új lehetőséggel: a varázstárgyak vásár-

lásával, és az elf harcossal, aki nem számít bele a populációs limitbe, így korlátlan darabszámot gyárthatsz belőlük. Minden Elf városban kiválaszthatod, hogy melyiket akarod ott elérni. A varázstárgyakról külön táblázatban olvashatsz. Gyűjts össze tehát annyi harcost amennyit csak tudsz, és először foglald el a területen lévő összes troll telepet, majd miután ott is tudsz harcosokat gyártani, az elfekkel együtt láss hozzá a shade táborok felszámolásához. Használd Vigor összes varázstudományát, mert nagyon sokan lesznek, és a legtöbb shade katona láthatatlan lesz, így nagy szükséged lesz a látnokokra. Koncentrálj különösen a délkeleti területre. Ha befejezted a hadjáratot, menj vissza a hírrel a titkos elf faluba, ahol amiért segítettél nekik, ők is megígérik, hogy segítenek megsemmisíteni a Lifegemet.

9. Chaos

Úgy néz ki, a Lifegem végre jó kezekbe került, de azért nem eszik olyan forrón a kását. Lord Razor és Lady Reya érkezik meg a hírrel Sir Austin városába a királytól, hogy barikádozzák el magukat, mert a felbőszített

árny seregek a trollokkal összefogva le akarják rohanni a várost, ráadásul eljutott hozzájuk is a Lifegem híre, és meg akarják szerezni. Azt persze egyelőre nem tudják, hogy már az elf papoknál van, bár ez nem biztos, hogy befolyásolja az eseményeket. Egy darabig tűröd a szüntelen támadásokat, melyek nem akkora erejűek, hogy ne tudnád őket visszaverni, de épp annyira zavaróak, hogy miattuk ne tudj másra figyelni. Hogy ennek véget vess, először a troll falvakat kell felszámolnod. A várostól északkeletre találsz egy elf falut, melyet ha megtalálsz, felajánlják a segítségüket, és a főépületükben ismét tudsz azokból a bizonyos tárgyakból vásárolni. Szerelkezz fel alaposan, és gyárts minél több katonát, de amint van elég időd, ne feledkezz meg a fejlesztésekről, hogy ismét hadrendbe állíthasd a félelmetes paladinokat, és a páncélos lovagokat. Használd a hőseid varázserejét, és ne hagyd őrizetlenül a városod, amíg a főerőkkel a környéket tisztogatod, mert folyamatosan támadni fogják a még meglévő ellenséges telepek katonái, a shade és a troll csapatok.

TUDTAD-E?
Szinte minden elfoglalt városban találsz egy kincsesládát, amely valami varázserejű tárgyat rejt.

10. The Fate of Equiada

Elérkezett a végső összecsapás, amely mindent eldöntő küzdelem lesz. Minden nemzet magának akarja megszerezni a Lifegemet, és hatalmas ellenséges csapatok gyülekeznek az elf birodalom minden sarkában. Ötven percig tart a szertartás, amíg a papok megsemmisítik azt a gonosz varázserejű tárgyat, és Vigor királynak és a barátainak a szövetségeseikkel együtt addig kell távol tartani a szentélytől a rohamozó ellenséges csapatokat, amíg a szertartás véget nem ér. Neked egyedül a terület északnyugati sarkában lévő városban van lehetőséged csapatokat gyártani, így erre a városra is nagyon kell vigyáznod. Legelőször látogass el a terület délnyugati sarkában lévő átjáróhoz, mert először itt fognak a Shade csapatok nagy erőkkel támadni. Itt jó taktika, ha annyi őrtornyot építesz, amennyit csak tudsz, mert ezekkel jó sokáig fel tudod tartóztatni a támadásokat. A városodra folyamatosan ügyelj, és oda is építs szinte lépésenként őrtornyot, mert azt a részt északnyugatról több hullámban támadni fogják. Időközben kapsz némi erősítést néhány páncélos lovag személyében, de jól teszed, ha addigra már annyi hőst hívtál segítségül, amennyit csak tudsz, és megtanítod őket az összes lehetséges varázslatra. Amint csillapodik a városod elleni támadás, egyszerre fognak lerohanni északról, és keletről. Ha van elég katonád, akkor ezeket a támadásokat egy időre visszaverheted, de ezután a városodat egy hatalmas sereg fogja lerohanni, és áttörik a délnyugati védelmi vonalad is. Ha ügyesen gazdálkodtál és fejlesztettél, akkor ekkorra már lesz annyi katonád a szentély körül, hogy megállítsd a mostanra már minden irányból özönlő ellenséget, és lesz ideje az elf papoknak befejezni a szertartást. Figyelj a hőseidre és a főhőseidre, ha meghaltak támaszd fel őket, és használd folyamatosan a varázserejüket. Ha sikerül a papoknak a Lifegemet megsemmisíteniük, akkor örök dicsőség fogja övezni Vigor király nevét, és a shade harcosok végleg eltűnnek a birodalom környékéről, és helyreáll végre a régi rend.

Ennyi volt az első tíz küldetés végigjátszása, de ezzel nincs vége a játéknak, ugyanis elölről kezdhetitek a másik két nép, a Foresterek, és a Darklingok vezetőjeként, az ő szemszögükből végigjátszva az eseményeket. Ez újabb tíz-tíz pályát jelent, melyeken természetesen egész más kalandok várnak, mint az eddigiek. A hely hiánya miatt azonban most nem tudjuk veletek megosztani ezen küldetések leírását, de ígérjük, pótolni fogjuk ezt a hiányt. Addig is kellemes időtöltést a játékhoz, és azért néha menjetek ki a strandra is!

Clemi

Equadia birtoklásáért küzdő három fő faj.

A **Darklingok** a mágia és a magma gyermekei, az egyik ősi faj Equiada földjén. Szakértői a kőnek, masszív épületeket emelnek fekete sziklából. Nyersanyagként aranyat használnak, melyekhez finomítókat emelnek és drágakövekeet a Crystal Spire-ből. Minden épületük mellé jár egy Soulwatcher, mely egy repülni képtelen madár, ellenben képes megmutatni a láthatatlan ellenfeleket. Hála kapcsolatuknak az ősi istenekkel, minden darkling egység és hős képes meggyógyulni magától, akár a súlyosabb sebekből is.

A **Foresterek** kétféle nyersanyagot használnak, az aranyat speciális növényekkel termelik ki, melyek kész formában adják át a munkásoknak a nemesfémet. A másik nyersanyaguk a drágakő, amelyhez mágikus kutat kell építeniük a lelőhely mellé. Köszönhetően annak, hogy a házaik növények, azok szép lassan regenerálódnak, természetesen csak akkor, ha nem pusztultak el teljesen. Speciális egységük a Moon Hunter, mely fegyverével, a Moon Blade-del képes egyszerre több ellenfelet is megdobni. Remek vadászok, szinte minden idejüket erre fordítják békeidőben.

A **Humanok** (Emberek) a technika, a vallás, az alkímia és a mágia kombinációját használják. Fő nyersanyagforrásuk az arany és a gyémánt, melyet parasztok segítségével képesek bányászni a lelőhelyekről. Ugyanezek a parasztok szállítják tovább azt a Town Hall-ba vagy Trade Postba. Képesek gyógyítani egységeiket a harcmezőn is a monkok (szerzetesek) révén. A hősök képesek megtanulni a Life Steal varázslatot is, mellyel az ellenféltől ellopott életerővel gyógyíthatják a környező csapatokat. Az emberek az egyetlen faj Equiada földjén, mely rendelkezik annyi mérnöki tudással, hogy épületeit megjavítsa.

A játékban szereplő többi faj

A **Dragonok (Sárkányok)** a legősibb faj a vidéken, de ennek ellenére keveset tudunk az erejükről. A múlt és a jövő őrzői, és azt mondják magukról, hogy képesek utazni az időben, így képesek bárhol felbukkanni. A kolóniáik csak a sziklás területeken képesek élni.

A **Trollok** bár a legnagyobb erejű nép, mivel testük köbül van, de amilyen erősek, éppoly alacsony az intelligenciájuk is. Ők elfogadják a birodalom szabályait, csak hagyja mindenki őket élni békében.

A **Shade-ek (Árnyak)** egy magányos nép, aki azzal az egyetlen céllal jelent meg Equadia területén, hogy minden életerőt megszerezzen magának. Senkit nem tekint a szövetségesének, minden itt élő nép halálos ellensége. Legfélelmetesebb tudásuk a láthatatlanná válás, ami ellen minden faj másként védekezik

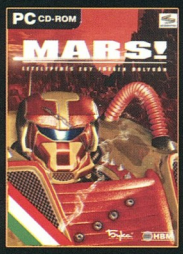
A **Nomads (Nomádok)** egy teljesen öntörvényű nép. Nekik mások az isteneik, ők csak a természet törvényeit fogadják el. Folyamatosan vándorolnak, és a legváratlanabb helyeken építik fel kis táboraikat. Minden faj megveti és semmibe veszi őket, ennélfogva mindenkit ellenségüknek tekintenek.

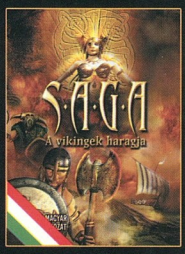
Az **Elf** nemzet volt az ősi időkben az egyetlen domináns faj Equadia vidékén. A Foresterek megjelenésekor törzsek sokaságára szakadtak, hogy megőrizhessék ősi varázstudományukat.

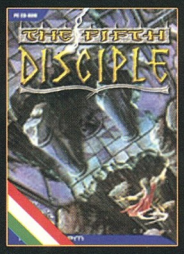
FIZESS ELŐ!
MOST AZ IGAZI!

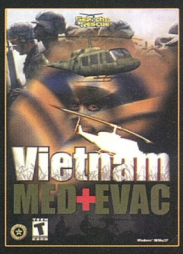
KÉRJ CSEKKET SMS-BEN: 06-30-342-1440
[NÉV ÉS CÍM, VALAMINT VÁLASZTOTT PROGRAM NEVE]

AZ EGY ÉVES ELŐFIZETÉS MELLÉ VÁLASZTHATSZ EGYET AZ ALÁBBI JÁTÉKOK KÖZÜL!









MEGÉRI? SIMÁN!

AZ RÉSZLETEKRŐL A 06-1-379-7989-ES TELEFONSZÁMON ÉRDEKLŐDHETSZ!
A JÁTÉKOKAT A PC.GAMES MAGAZIN MELLÉKLETEKÉNT POSTÁZZUK.

BATTLEFIELD 2

A parancs egyszerű volt: támadja meg a kettes tábort, és foglalja el. Öt társa beszállt páncélozott járművükbe és megindult a cél felé, de ő hezitált. Biztosan oda kéne menni? Hiszen itt, egy köpésre van egy másik camp, látszólag teljesen elhagyott, ő inkább azt veszi be. Gyorsan elfoglalja, övé lesz a jutalompont és a dicsőség, s majd csatlakozik a többiekhez. Nem is foglalkozott nagyon a fedezékkel, futott, ahogy a lába bírta, s el is érte a zászlót. Nem mozdult semmi, alig hallatszottak oda a csatatér hangjai, csend volt. Túl nagy csend. Már csak a mesterlövész puskájának dörrenését hallotta, s talán még azt, ahogy a földhöz csapódik a teste, aztán csak a sejtelmes köd, egyre sötétül, homályosul. Még felfogta, hogy hibázott, tudatában volt, hogy a szanitéc a többiekkel a másik irányba ment, belátta, hogy menthetetlen, és…meghalt.

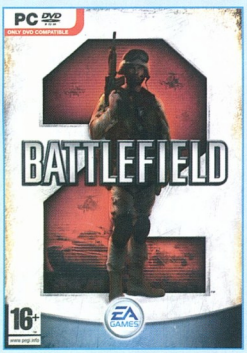
- **CD Link: Trainer**

- **Fejlesztő: Digital Illusions**
- **Kiadó: Electronic Arts**

- **Megjelenés: 2005-Június-24**

- **Kategória: Akció**

- **Honlap: xww.eagames.com/redesign/games/pccd/bf2/home.jsp**



Ez a Battefield 2 egyik nagy tanulsága. Egyedül nincs esélyed, se védekezni, de támadni. Így volt ez a 2002-ben megjelent Battlefield 1942-ben és a későbbi Vietnamban is, de most még kiemeltebbé vált a csapatmunka, ezt majd lejjebb további példákkal érzékeltetem is. Két hónap játékkal a hátam mögött kijelenthetem, hogy a DICE nagyot alkotott, és túlszárnyalva az elődöket, olyan játékot rakott az asztalunkra, amelyre megérte várni. Még több fegyver, jármű, egység és lehetőség, szóval akit érdekel, az olvasson, remélem a gyakorlottaknak is tudok esetenként újat mondani.

Először a játék alapbeállításait veszem sorra, a telepítéstől kezdve, aki már játszik ezt akár át is ugorhatja. Utána az egységek, fegyverek és pályák következnek, majd további trükköket ismertetek a minél eredményes játék eléréséhez. Érdemes a boxokat is megnézni, jól jöhetnek az ott leírtak.

TUDTAD-E?
Télre várható egy kiegészítő Special Forces néven, 7-8 új pályával, éjszakai harcokkal, és több ellenséges oldallal.

Már jó fél éve elkezdtek szállingózni az első pontosabb adatok a játékban található opciókról, funkciókról, de ezek még akkor sem voltak egészen tiszták a többségnek, mikor megkaptuk június elején a sajtópéldányt. Ez ugye egy online multiplayer játék, a single módra azt hiszem, nem pocsékolom a helyet, annyit csak, hogy alapban 16-os pályákon játszhatunk csak botok ellen, melyek nem sokkal lettek okosabbak, mint az előző részekben. Igen sok a szerver, ezeknek több fajtája van, róluk külön olvashattok, a lényeg, hogy a választék nagy, de a beépített kereső kissé nehézkes, ezért érdemes az All-Seeing Eye nevű segédprogramot használni, leírását szintén dobozban közlöm. Jelenleg is sok a kezdő a szervereken, őket legtöbbször lehülyézik, ha valami triviálisat kérdeznek, ezért érdemes először fórumokat, ismertetőket olvasni, így kevésbé érhet minket meglepetés. A játékhoz kapott ismertető elég szűkszavú, de alapnak jó.

Mielőtt megvesszük a BF2-t, ellenőrizzük le, hogy gépünk elég erős-e annak futtatásához. Sokan jártak úgy, hogy feltelepítés után derült ki, hogy még új videokártyára és memóriabővítésre is szükségük van ahhoz, hogy belevethessék magukat a harcokba. Minimum egy 1,7 Gigahertz körüli processzorra, 512 MB memóriára és ATi Radeon 8500 vagy NVIDIA GeForce FX 5700 kártya kell hozzá (kell a Pixel Shader 1.4 támogatás, a GeForce 4-es sorozattal nem működik).

Install közben kell beállítani a játék belső kommunikációs funkciójához (VoIP) a mikrofont is, de ez bármikor megismételhető a beállításoknál.

Miután feltelepítettük a játékot, fel kell raknunk az 1.02-es patch-et is, a szerverek többsége ezt igényli. Volt egy kis kavar a javításokkal, az 1.02 ugyanis valójában az 1.01 javítása, ugyanis csak annak megjelenése után vették észre, hogy igen súlyos memóriakezelési problémákat okozhat. Ezért, aki frissen telepít, ne rakja fel az 1.01-et, csak a másodikat. Ha a telepítésekor feltűnik, hogy ezt szintén 1.01 néven akarja telepíteni, ne foglalkozz vele, a programozók elfelejtették átírni a verziószámát…

A másik, amit mindenképp fel kell raknunk, az a PunkBuster (ezt a játék installáláskor felajánlja). Ez egy csalás ellen készült program, mely érzékeli, ha belenyúltunk a BF2 állományaiba, vagy valamilyen meg nem engedett segédeszközt használunk. Ezt is frissíteni kell néha, amit automatikusan elvégez, ha mégsem teszi meg, akkor a http://www.evenbalance.com oldaláról leszedhettek egy PBSetup fájlt, amely megteszi ezt helyettetek.

Belépésnél hosszú intrók és logók sorát kell végigvárni, ezek kiiktatására van egy mód, boxban találjátok a megoldást. Ezt a kis változtatást elvégezve gyorsabban beléphettek, és nem érzékeli a PunkBuster (továbbiakban PB) sem. Ahhoz, hogy online tudjunk játszani, accountot kell készítenünk. Érdemes jól megjegyezni a beírt adatokat, mert ha újra kell raknunk a játékot, akkor csak ezek megadásával tudjuk karakterünket újra használni. A játékosok tábora igen népes, így könnyen megesik, hogy kedvenc nickünk már foglalt. Ilyenkor megoldás lehet, ha elé vagy mögé egy [HUN] tagot ragasztunk, így magyar játékostársaink is tudni fogják, merről fúj a szél, valamint a külföldi szervereken könnyebb egymásra találni.

Ez után a játék főmenüjébe jutunk. Itt az első pontban (BFHQ) karakterünk adatait kérhetjük le, igen részletes statisztikákban vizsgálhatjuk elért eredményünket, kezdve a fegyverekre lebontott pontosságtól a

pályákon töltött időn át a kitüntetésekig. Ezek tárgyalásába lentebb térek ki. Megnézhetjük a világranglistát is, az első 500-

ASE

Az All-Seeing Eye egy univerzális szerverkereső az online játékokhoz. Elindítva, kiválaszthatjuk a játszani kívánt gamét, a szerverek helyét (földrész, ország), a verziót (1.01, 1.02), milyen típusú szerveren, milyen ellenfelekkel kívánunk játszani, legyen-e beállítva autobalance, PB, mekkora és milyen pályák legyenek. A játék saját keresője sajnos még elég suta, így sokszor jól jöhet ez a kis program.

ban magyarokat is találni, ez nem is rossz, belegondolva, hogy több mint 1 millió regisztrált van.
Innen az Options menübe ugrunk, és elvégezzük a megfelelő beállításokat. A videoopciók konfigurálását mindenkinek magának kell a lehető legjobb minőségre beállítani, nekem 2500+ Barton processzor, ATi 9700 PRO videogyorsító és 1 GB memória mellett mediumon van minden, a látható távolság maximumon, s 4x-es szűrés van bekapcsolva. Az audióval csak a komolyabb hangkártyával rendelkezők foglalkozzanak.
Az irányítást körültekintően tanulmányozzuk, mert elég zavaró, ha játék közben kell kilépnünk, ha nem találunk valamit. Ne felejtsetek el a beállítás után az APPLY gomb-

ra kattintani, mert e nélkül elvesznek a változások, és kezdhetitek előröl. Akik játszottak az 1942-vel vagy a Vietnammal, azoknak nem lesz nehéz megszokni, hisz szinte ugyanaz az alapbeállítás, mint ott volt.
A Community fül alatt a felvett videókat nézhetitek vissza, valamint a modokat aktivizálhatjátok. A felvételhez egy ezt támogató szerver kell. Előnye, hogy a rögzítéshez nem kell erős gép, mert nem a látható képet rögzíti, hanem a hozzá tartozó adatokat, s visszajátszáskor ezek alapján jeleníti meg a filmet a játék motorjával.
A Singleplayer módot már említettem, számunkra a legfontosabb a Multiplayer fül. Az itt található ablak hasonló az elődökhöz, de tervezik további fejlesztését az 1.03-as javításban. A helyi hálózaton folyó játékra most nem térek ki, a többség úgyis az interneten játszik, a szerver bekonfigurálásához meg érteni kell, tehát azt is hagyjuk.
Ha a „Join Internet" gombra kattintunk, akkor alul egy szűrőt látunk, melyek x-elgetésével be tudjuk állítani, az általunk keresett szerverek adatait. Ha például beállítjuk, hogy csak olyan szervereket keressen, amelyeken van hely, de van is rajtuk ember, sok időt spórolhatunk. Ha kijelöltük a szervert, megnézhetjük a rajta játszók nevét, pontszámukat, így már belépéskor eldönthetjük, melyik oldalra állunk. Jobb oldalon a szerver adatai lát-

sőbb ezt megismételhetjük). Ha aktív az autobalance, akkor ne lepődjünk meg, ha halálunk után átdob a másik oldalra, sajnos ez a funkció nem lett igazán jól kidolgozva, és akár a parancsnokot és a csapatfőnököket is átrakja. Talán kijavítják majd.

Itt most akkor át is térünk az egységekre. Minden embernek megvan a saját speciális fegyvertára, mely nagyban meghatározza funkcióját (vagy fordítva?). Mindegyiknek van kése, ismerős a Rambó-filmekből, a szomszéd Pistikének is ilyen van, csak műanyagból. Én még nem használtam, de ha hátulról köze tudunk valakihez lopakodni, jól jöhet. Másodikként mindenki rendelkezik pisztollyal, haderőkként különböző típusok (92FS, MR-444, QSZ-92), de minden oldalon a Sniper és a Spec-Op marokfegyvere hangtompítóval van szerelve. Azokkal talán jobban lehet célozni, de nagy különbség nincs, csak közelre érdemes használni, ha a fő fegyverünkből kifogyott a munició, és nincs idő tárazni vagy menekülni. A többség rendelkezik még kézigránátokkal is, az Anti-Tank és az Assault a kivétel.
Ezeken kívül mindenkinek egyéni a fegyvere, oldalanként különböző típusok, nagyjából megegyező tulajdonságokkal. Beszélni kell még az extra fegyverekről is. Minden egységtípusnak van egy lezárt fegyvere, melyet a második rang után (Lance Corporal) szerezhetünk meg. Lényegtelen, mivel játszottunk a legtöbbet, 1 fegyvert a 7 közül kiválthatunk, majd minden rang után még egyet. Nem kell aggódni azoknak sem, akik nem játszanak annyit, hogy meg tudják hamar megszerezni ezeket, nem maradnak hátrányban, ezek nem feltétlenül jobbak a sima daraboknál, csak másak a tulajdonságaik. Mindhárom oldalnak azonos a plusz fegyvere. Ide vág egy kis bonyodalom, me-

TUDTAD-E?
A Battlefield 2 két hét alatt platinalemezes lett, tehát több mint 1 millió darab fogyott belőle.

hatók az épp játszott térképpel és a beállításokkal. Ha van olyan szerver, melynek ismerjük az IP címét, akkor azt beírva is csatlakozhatunk hozzá (később egy Kedvencek funkció is be lesz építve).
Ha megtaláltuk az igényeinknek megfelelő játékot, csatlakozzunk. Ez általában 1-2 percet vesz igénybe (persze géptől függően), ám abban az esetben, ha a grafikai beállításokon változtattunk, ez jóval több is lehet, ilyenkor a program a shadereket optimalizálja újra.
Belépésnél választhatunk, melyik oldalra, melyik fegyvernemmel szeretnénk belépni. Ne válasszunk elhamarkodottan, mert csak egyszer válthatunk a kezdésnél oldalt (ké-

Intro kiszedése

A játék betöltésekor a program beolvas a memóriába vagy 130 megányi intrót, a készítő, kiadó logóját, meg minden szép, de felesleges dolgot. Van arra lehetőség, hogy az indítás után egyből a login ablak jelenjen meg, ezzel úgy 1 percet és sok memóriát spórolhatunk meg. A változtatás nem akad össze a PB-vel sem, nyugodtan lehet használni (de nem vállalok semmilyen felelősséget).
A *\Program Files\EA Games\Battlefield 2\mods\bf2\Movies* mappában található .bik kiterjesztésű fájlokat átnevezve ezek nem töltődnek be, nem kell törölni sem, így bármikor visszaállíthatóak. Ha a menü alól is kiszedjük a videót, akkor akár 250 MB anyag betöltését akadályozhatjuk meg.

lyet hackerek okoztak július végén, a boxban olvashattok róla bővebben. A rangokra a pályák után térek ki.
Minden egységnek van bizonyos Staminája (mint a Diablo 2-ben, bár ez nem a legjobb hasonlat), ez határozza meg, mennyi ideig tudunk gyorsan futni. Ennek állását az élet csíkja alatt találjuk, s érdemes figyelembe venni azt is, hogy az ugrással is használódik. A könnyű egységek, mint a Medic vagy a SpecOp hosszabb távot tud így megtenni, mint a Support vagy az Anti-Tank.

Special Ops

A kedvenc „kasztom". Elég sokrétű karakter, gépkarabéllyal (M4, AK-74U, QBZ-97), C4-gyel (5 csomag robbanószer), gránáttal és hangtompítós pisztollyal van ellátva. A haderők közt szerintem az amerikai rendelkezik a legjobb, lézerirányzékos fegyverrel, az arabnak is hasonló van, a kínai QBZ-je nincs felszerelve ilyen extrával. A karabély automata módban elég nagy tüzerőt biztosít, félautomatára kapcsolva (még egyszer meg kell nyomni a 3-ast) pedig távolabbi célpontok ellen is jól használható. A C4 távirányítóval robban, jó jöhet védekezéskor, a bejárathoz kell telepíteni, s a kellő időben megnyomni a piros gombot. 2 csomag a tankokkal is végez. Zoomolni alapbeállításoknál a jobb egérgombbal tudunk, ez aktiválja a másodlagos lövést is.
Ezzel a karakterrel lehet jól ártalmatlanná tenni az ellenfél radarjait és lövegeit, mindegyikhez kell két csomag, ami annyit jelent, hogy vagy több körben végezzük be feladatunk, vagy viszünk magunkkal Supportot, esetleg kérünk a parancsnokunktól utánpótlást (3 löveg+radar+UAV=10 csomag). Sajnos ezek kiiktatásáért nem jár pont, de ezt is javítani fogják az 1.03-as patch-ben.
A robbanószer felragad a járművekre is, ezért odafutva a nem figyelő tankhoz rárakhatjuk a megfelelő mennyiséget, majd biztonságos távolságból elintézhetjük.
Az unlockolt fegyvere a G36C, amelynek nagyobb a tűzereje, messzebbre is hatásos.

Sniper

Klasszikus egység, sok pályán nagy hasznát vehetjük. Igaz, hogy a BF1942-vel szemben már nem segít a tüzérségnek, a felderítésben mégis jól jöhet. Az erős távcsővel felszerelt puskája mindhárom haderőnek pontos, bár meg kell őket szokni, különösen a nagyobb távolság esetében nehéz eltalálni megfelelően az ellenfelet. A 100-200 méterre lévő embernek elég egy lövés, főleg, ha fejre megy, de a messzebb lévőkbe 3-4-szer is bele kell találnunk a halálhoz, ráadásul érdemes fölé célozni kicsit. Ezt az arab és kínai modellekkel (SVD és Type 88) egyszerűbb elérni, mert az amerikai M24-nél minden lövés után manuálisan kell a hüvelyt kidobni, így le kell vennünk szemünket a távcsőről. A városi pályákon hasznos a tetőkre elhelyezkedni, ahonnan nagy pályarészt belátunk, és indulhat a hent. Fel van szerelve még két gyalogsági aknával is, ezeket a háztetőn a feljáratoknál kell elhelyezni, így nem tudnak egykönnyen meglepni.
Az unlockolt fegyver az M95, melynek nagyobb a sebzése, és akár a helikopterek üvegén is áthatol, viszont ez is lassabb a félautomata modelleknél.

Assault

A legtöbben ezzel az egységgel játszanak, ami érthető is sokoldalúságát ismerve. Gépfegyvereik megegyeznek a Medic-ek fegyvereivel (M16A2, AK-101, AK-47) közepes tűzerővel rendelkeznek, félautomatára állítva messzebb lévő célpontok ellen is jók, ám a rajta lévő gránátvetővel eredményesen harcolhatunk nagyobb csoportok vagy járművek ellen is (M203, GP30, GP25), ezzel ki is váltották a gránátot. A füstgránáttal megzavarhatjuk ellenfelünk, és a menekülés is könnyebb így. A golyóálló ruha hatására jobban bírják a lövéseket, mint a fenti két kaszt.
A plusz fegyver a G3 karabély, ennek kisebb változata például a fent említett G36C is. Igen nagy tüzereje mellett pontossága is megemlítendő, bár elég nehéz és nagy.

Support

A BF2-ben az egységeknél lévő löszer talán még az 1942-ben megszokottnál is kevesebb, gyakran van szükség a pótlásra, ilyenkor jön jól ez a karakter. Amellett, hogy a töltényosztással pontokat szerezhetünk, a hatalmas tűzerőt jelentő géppuskával egész támadáshullámokat lehet visszaverni, vagy legalábbis fedezhetjük társaink előrenyomulását. A városi pályákon lehetetlen meglenni nélkülük. Sajnos a nagy súly miatt nem tudnak sokat futni, de ezek a fegyverek amúgy is csak fekve használhatók megfelelő eredménnyel, állva igen nagy a szórásuk. A jó páncélzatnak köszönhetően jól bírják az ellentüzet is. Legjobban célozni talán a kínai Type 95-tel lehet, de ezé a legkisebb tár is, a másik kettőnél ez fordítva van (M249 SAW és RPK-74).
A kilocklt fegyver az PKM, mely önmagában 16 kilós, de még nagyobb sebzést biztosít nagyobb tárral.

Engineer

A parancsnokok és a páncélosok legjobb barátja. Mindent megjavít, amiért pontot kap. Ha szétrobbantják a radarokat vagy a lövegeket, mindenképp szükség van rá, ő tudja a megrongált hidakat is rendbe hozni. Emellett aknákat telepíthet, melyek egy zászló körül jól elhelyezve meghiúsíthatják a járművel érkezők támadását. Kézifegyvere a shotgun (M11-87, S12K, NOR982), közelre igen hatásos, ám távoli célpontok ellen nincs esélye, akkor már érdemesebb a pisztollyal próbálkozni.
Az extra fegyver a MK3A1, amely egy gázzal üzemelő automata shotgun, sajnos csak 7 töltény fér a tárba, ezért vigyázni kell a tűzeléssel, ugyan is az újratöltés igen időigényes, viszont nagyon nagy a tűzereje és sebessége.

TUDTAD-E?
Vigyázz az utánpótlás-ládákkal! Ha gyalogos vagy és rád esnek, akkor vége.

Coop 2.0

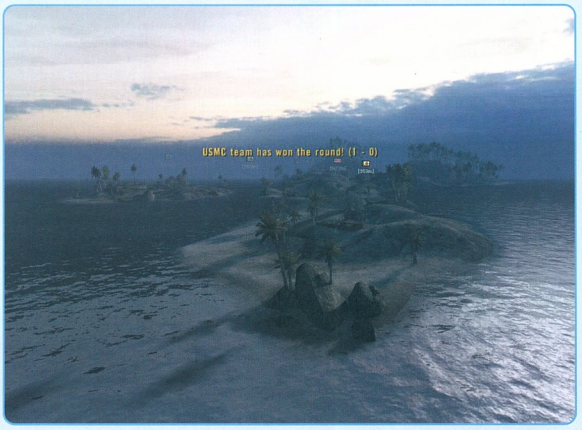
Létezik egy kis programocska, mellyel lehetővé tehetjük, hogy az egyjátékos módban is tudjunk nagyobb pályákon játszani. Ez elérhető egyes fájlokba benyúlva is, de ezt csak a haladóknak ajánlom, és készítsetek mindenről biztonsági másolatot, hogy vissza tudjátok állítani. A Coop v2.0 zipet a Battlefield2\mods\ könyvtárba kell kitömöríteni, majd a benne található install.bat-tal telepíteni. Innentől kezdve lehet élvezni a 32 fős pályákat 31 bottal. Jó játékot!

Medic
Minden háborús filmben legalább egyszer megjelenik az a kép, mikor a legnagyobb golyózáporban is ide-oda cikázva mentik a menthetőt, miközben a földön fekvők két hörgés közt a „Felcser!" felkiáltással vonják magukra a figyelmet. Itt is hasonló élményben lehet részünk, igen jól bírják a futást, de semmi páncél nincs rajtuk, könnyű velük végezni. A karabély mellett (azonos az Assault fegyvereivel) gránáttal, elsősegély csomaggal és defibrillátorral vannak felszerelve. Ha súlyosan megsebesül egy katonánk, még van 10 másodpercünk újraéleszteni, valamint ölhetünk is a „vasalókkal" (higgyétek el, nincs megalázóbb). Fegyvereik jók, félautomatán messzire is jól célozhatunk.
Az L85A1-et érdemes megszerezni, ezzel szinte a SpecOpnak megfelelő szintű puskát kapunk, amellett, hogy gyógyíthatjuk társainkat és magunkat. Én nemrég lockoltam ki, és azóta hanyagolom a SpecOpot, mert amellett, hogy a jó fegyver révén nagy eséllyel tudok eredményesen harcolni, a többiek gyógyításával plusz pontokhoz juthatok, melyek fontosságáról lentebb majd olvashattok.

Hacker támadás

Július végén pár hacker rést talált az EA account szerverén. Elmondásuk szerint ezt levélben közölték is a céggel, ám semmi reakciót nem vettek észre, ezért kihasználva a rést feltörték a szervert, és belenyúltak az accountokba. Igen sok karakternek hozzáférhetővé tették az összes extra fegyvert. Mást nem piszkáltak meg, de közleményükben jelezték, hogy ha a cég nem tesz lépéseket a biztonság helyreállításáért, a jövőben is folytatják figyelmeztető hadjáratukat. A játékosok hozzáállása erősen megoszlik a tettel kapcsolatban, mindenesetre a többség nem örült, mikor az EA a visszaállításkor annyira lefoglalta a központi szervert, hogy csak 15 perc várakozás után lehetett belépni, és a szerverek olyan kihaltak voltak este 9 tájban, mint még soha.

Anti-Tank
A páncélosok rémálma. A vállról indítható rakétákat (SRAW, a keletieknek Eryx) kis mértékben tudjuk irányítani a levegőben is, így a lassan lebegő helikopterek, vagy a terepjárók ellen is eséllyel harcolhatunk. Az APC-knek kettő, a tankoknak három lövés kell a felrobbanáshoz, megfelelően bujkálva a tereptárgyak közt elintézhetünk több ellenfelet is. Ha elfogyott a raléta, és nincs, ahol újratöltsünk, akkor elő a géppisztollyal (MP5, PP19, Type 85), és irthatjuk a gyalogosokat, igaz inkább csak közelre eredményesek ezek a fegyverek, de félautomatára kapcsolva valamelyest nő a maximum lőtávolság.
Az unlockolható modell a DAO-12, egy nagyméretű, revolvertáras, 12 lövetű, félautomata shotgun, mely közelre halálos, de sajnos kicsi a lőtávja.



Commander-Squad Leader
Ez valójában nem igazi egység, mert a fentiek közül bármelyik betöltheti ezt a szerepet, de fontos itt tárgyalni. A BF2 egyik nagy újítása elődjeihez képest az, hogy megjelent a harctéren a rangsor. Most már nem összevissza csapatokkal van dolgunk, mikor 30 ember arra megy, amerre akar (legalábbis elviekben nem ezzel kéne találkoznunk). A Commander a hadsereg feje, ő irányítja a lövegeket, használja a radarokat. Ahhoz, hogy betölthessük ezt a pozíciót, indulnunk kell a választáson, melyen az nyeri el a rangot, akinek nagyobb a tapasztalata (az addig gyűjtött pontok alapján). Leváltása lehetséges, bárki indítványozhatja, és minden játékos szavaz (Page Up az igen, Page Down a nem), de magunk is lemondhatunk.
A parancsnoknak el kell sajátítania az általa folytatandó harcmodort, ami ebben az esetben az, hogy nem harcol. Sokszor esnek abba a hibába, hogy az első sorban rohamoznak, pedig védett helyen kéne figyelniük a harcteret, és megadni minden segítséget a „fiaiknak". A CapsLock-kal előhívható ablakában egy felülnézeti képet láthat a pályáról, ezen zoomolhat is 3x-os nagyításig, így már láthatja az ellenfél mozgását is. Mégsem ez a legegyszerűbb mód erre.
A bal felső részen van az a négy fő eszköze, mellyel megfordíthatja a csata kimenetelét. A Scan gombbal egy radar végigpásztázza az egész pályát, s számára láthatóvá válik az összes ellenséges egység pár másodpercre. Ha ezekre bal gombbal kattintva a Spotted-et kiválasztja, akkor az egész csapata számára láthatóvá válik az adott katona, ráadásul a gép automatikusan jelzi, hogy milyen egységgel van dolgunk.
A második az Artillery, a tüzérségi támogatás. Ráklikkelve, majd kijelölve a célterületet, azt 15 másodperc múlva erős össztűz éri. Igen lassan töltődik újra, érdemes vele körültekintően bánni. Páncélosok ellen csak akkor eredményes, ha direktbe találja azt egy lövedék, de a gyalogságot és a könnyű járműveket szépen lehet ritkítani vele.
A harmadik lehetőség az UAV, mely egy kis hatósugarú radar, érdemes olyan helyre lehelyezni, ahol ostrom van, a hatókörén belül lévő ellenséget az összes egységünk látja.
A fenti három funkciónak fizikai megjelenési formája is van, vagyis lövegek, radarállomás és egy bódé (ez a Scané). Ezeket meg lehet semmisíteni, bár csak a megfelelő eszközökkel. Ilyen a SpecOp C4-e, a helikopterek TV-irányítású rakétája, valamint a repü-

TUDTAD-E?
Már elkezdtek modokat írni a játékra, az egyik csapat egy, a C&C Generals világában játszódó változatot készít.

Advanced Tactical Center

(http://www.foolishentertainment.com/index.asp?p=3&s=1&c=39)
Ez a program nem csak a haladó battlefield-ezőknek nyújt nagy segítséget, hanem a kezdőknek is. Minden pálya megtalálható benne részletesen, a bázisok nagyítva. A térképre jegyzetelhetünk, színes nyilakat rajzolhatunk, az egységek ikonjait is felrakhatjuk. Így részletes, minden pontra kiterjedő stratégiai útmutatókat készíthetünk, s ezt akár élőben is csinálhatjuk, ha kapcsolódunk a célszerverhez, parancsnokként elküldhetjük a társaknak, és a pillanatnyi állást is ábrázolhatjuk ennek segítségével. Valószínűleg erre csak az összeszokott klánok fogják használni, de bármikor jól jöhet egy előre elkészített haditerv. Kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, minden elkészített terv elmenthető.

lők bombatámadása, mással esélyünk sincs ellenük. AZ Engineer pillanatok alatt meg tudja javítani ezeket, ezért a Commandernek érdemes ezzel a kaszttal lennie, így maga javíthatja az eszközeit, s nem kell értékes embert erre pazarolni. Ha nem javítjuk ki a hibákat, akkor a parancsnok vakká válik, és nem nagyon marad semmi szerepe a továbbiakban.
A Supplies egy utánpótlásdobozt jelöl, melyet a szorongatott helyzetben lévő egységeink közé ledobva azok gyógyulnak a közelében, valamint feltöltődik a muníciójuk és a járművek is javulnak. Óvatosan kell használni, mert az ellenfélre is hat, ha nem akarjuk, hogy rossz kézbe kerüljön, akkor szét lehet lőni.
Ezek alatt láthatjuk az osztagokat, s az azokat alkotó embereket. A parancsnok csak a Squad Leaderekkel kommunikálhat, míg azok beszélhetnek csapatuk tagjaival is. Egy osztagon belül mindenki beszélhet mindenkivel. Minden egyes csoportnak külön adhatunk parancsokat, a bal egérgombot kell használnunk a cél felett, és a legördülő menüből választani. Ha a csapatfőnök elfogadja a kérést, akkor kis, zöld pipa jelenik meg mellette, ha nem, vörös X. A leadereknek joguk van felülbírálni a parancsokat, és ők is rendelkeznek egyszerűsített parancsnoki menüvel. A T betű használatával mikrofon nélkül is üzeneteket küldhetnek a parancsnok felé. Egy jó Squad Leader megkönnyíti a Commander feladatát, szinte parancs nélkül végzi a dolgát, és összetartja az osztagát. Osztaghoz a belépéskor csatlakozhatunk a fegyvernem melletti fülnél, vagy bármikor változtathatunk ezen a CapsLock-kos menüben.
Az alsó sorban lévő ikonok segítségével az egyes karaktertípusokhoz is szólhatunk, ez jól jön, ha légi csapást akarunk egy helyre az összes géppel.
Fontos kihasználni a hatfős squadok előnyeit. A legtöbb szállítóeszköz 6 személyes, így könnyen együtt mozoghatnak. Egy jól összedolgozó osztag eldöntheti a csata sorsát, főleg, ha az ellenségnél nincs ilyen összedolgozó közösség. A megfelelő egységekből összeállva folyamatosan haladhatnak, minden fennakadás nélkül.

Sokat gondolkodtam, hogy a térképek melyik verzióit ismertessem. A 16 fős pályákat bárki megismerheti az egyjátékos módból, a 32-es verzióban pedig sokszor olyan részek nincsenek benn, melyek 64 fő esetében létfontosságúak, így a legnagyobb változatnál maradtam. A képekkel nem foglalkozom a cikkben, mindenkinek ajánlom az Advanced Tactical Centert (lásd a boxot), ez tartalmazza az összes pálya részletes térképét, táborait. Minden esetben leírom a szembenálló csapatokat (szerintem fontos a fegyverek miatt), az alapfelállást, és az általam eddig látott sikeres stratégiákat (persze ez nem azt jelenti, hogy mindig sikeres). Megjelölöm a parancsnokok által használható lövegek és radarok helyét (innentől LR-ként jelölöm őket), mert ezek megtartása vagy elpusztítása a stratégia fontos részét képezi. Mindig törekedjetek a repterek, helikopter-leszállók

TUDTAD-E?
Ha fekszel, akkor jobban tudsz célozni, és kisebb célpontot is nyújtasz, magas fúben pedig szinte észrevehetetlen vagy.

megszállására, hisz ha tiétek a légi fölény, akkor sokkal könnyebben eljuthattok nagyobb távolságokra, valamint az így birtokolt tűzerő is nagyon fontos.

Daliant Plant
USA Tengerészgyalogság vs. Kínai Néphadsereg
Mindkét fél egy-egy alapbázisról kezd, hat zászlót kell elfoglalni.
A kínai LR a kezdőponton helyezkedik el, a kijáratnál vannak a lövegek, ezért ezeket könnyebb elpusztítani, mint a bent lévő radarokat. Az amerikai oldalon ezek egy szigeten vannak a térkép délkeleti sarkában, az anyahajótól délre, a radarok a hajón. Ebben az esetben a kínaiaknak nehezebb ezeket elpusztítani, de jó szervezéssel megoldható, elég egy úszni is tudó APC, vagy légi szállítás, esetleg egy ellopott csónak..
A két középső táborban harci helikopter vár ránk, ezért ezeket érdemes elfoglalni, és megtartani minél tovább. Nagynak tűnik a pálya, de

több, mint a fele víz, emiatt igen összetorlódhatnak az egységek, főleg középtájt. Amerikai oldalról előnyös mindkét csapatszállító helikoptert megtömni emberrel, és a távolabbi bázisokat megcélozni, míg a hajókkal a part menti területeket elfoglalni.
A kínaiaknak is van csapatszállítója, érdemes a bejárat előtti bázist elfoglalni, és onnan küldeni szét a földi alakulatokat.

Daquing Oilfields
USA Tengerészgyalogság vs. Kínai Néphadsereg
Hasonlóan az előző térképhez, itt is egy-egy kiinduló tábor van, ám már hét zászlót kell birtokolnunk a biztos sikerhez. Mindkét oldal kevésbé van ellátva légi járművel, mint fentebb, nagyobb a hangsúly a szárazföldi alakulatokon.
A kínai és az amerikai LR az alapbázison és közelében van, érdemes a kifutópályák környékén körülnézni. Harci helikopter egy zászlónál található, a jobb-felsőnél, ez kiesik eléggé a harcokból, de nem árt 1-2 embert a védelemre hagyni, ha szeretnénk helikopterezni.
A legnagyobb csaták a középső részen szoktak kialakulni, érdemes ezeket a bázisokat elfoglalni először és nagyobb erőket itt tartani. Vigyázni kell a sniperekkel, mert az olajtartályok teteje igazán eszményi hely a kempelésre. Ha le akarunk jutni a tetőről, akkor ejtőernyőzünk (alapban 9-es gomb), ez kissé irányítható is, ha ráesünk az ellenségre, az meghal. Minél koncentráltabban támadunk, annál nagyobb az esély a győzelemre. Alapigazság itt is, hogy egyedül csak a Snipereknek van esélyük, de nekik is szükségük lesz előbb-utóbb utánpótlásra.

Dragon Valley
USA Tengerészgyalogság vs. Kínai Néphadsereg
Ez a pálya már kicsit összetettebb stratégiát kíván. Az alapfelállás szerint az amerikaiak csak két bázist birtokolnak, a többi 9 a kínaiaké. Viszont a kínaiak összes bázisa elfoglalható, míg az USA anyahajó nem.
Az amerikai lövegek a hajótól délre, a folyó partján vannak, a radarok a hajón, a kínai LR a déli tábor körül helyezkednek el. Sokszor elkövetik azt a hibát az „amcsik", hogy mindenki a hajón jelenik meg, és megy a harc a helikopterekért és csónakokért. Ilyenkor sokan esnek áldozatul a saját csapattagok manőverezéseinek. Érdemes a másik helyet is kihasználni, már csak a megfelelő mennyiségű páncélozott jármű beszerzése miatt is. A kínai oldalon fontos hely a folyó jobb oldalán lévő tábor (Marketplace), mert itt helikopter rejtőzik (a Woodyard camp-ben is), és a vele szemben lévő templom, ahonnan szemmel tartható a folyó, amely igen jelentős forgalmat bonyolít... Lehetőség van hidak felrobbantására is, bár mindenhol találunk gázlót, szóval nincs olyan nagy jelentősége, ráadásul az APC-k a vízen is átkelnek..

Fushe Pass
USA Tengerészgyalogság vs. Kínai Néphadsereg
Az alapbázisokon kívül 8 tábort foglalhatunk el. Az előbbi pályától abban is különbözik, hogy nagyon hegyes a terep, szárazföldi járművekkel nehézkesen és lassan lehet haladni a kanyargós utak, és a középen haladó szakadék miatt, itt jól jöhet egyes hidak felrobbantása, valamint a Power Plant camp elfoglalása, ahol harci helikoptert találunk (délkelet). Gyorsan mozoghatunk a terepjárókkal, de ezeket a szembejövő páncélosok könnyűszerrel szétszedik, valamit valamiért...
Az LR-ek az alapbázisokon vannak, aránylag jól védhetőek. Összefoglalóan annyit, hogy fontos a légi támogatás, s épp ezért a mobil légelhárítás is, ezekkel nagy pusztítást tudunk véghezvinni a gyalogság köreben is.

Gulf of Oman
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség (KKSZ)
Azt hiszem ez az a pálya, amelyen mindenki milliószor játszott a demó révén. Igaz, ott csak a 32-es változat volt, de a nagy sem különbözik tőle sokban. Az alaptáborokon kívül az amerikaiak 4 tábort birtokolnak a tengerparton, a beljebb lévő hármat pedig a KKSZ.
Az USA lövegek a tengerparton vannak, a radarok az anyahajón, az arab oldalon minden az alapbázison található. Az amerikaiaknak érdemes a parti zászlókat védeni, mert ezek elvesztésével könnyedén leszedhetőek a lövegek, valamint elvágódhatnak az utánpótlástól. A másik félnek érdemes több ponton támadni, megosztva így a védekezők erejét, vagy egy nagyobb, összehangolt támadással elindulni keletről, és végigverni a táborokat. Persze ez így jól hangzik, a valóságban nem megy ilyen könnyen, de próbálkozni lehet.
Az amerikai csónakok bejuthatnak az ellenség belső bázisáig a vízen, érdemes ezt kihasználni. Ha egyszer eljutunk a lövegekig, és sikerül azokat felrobbantani, könnyen elbújhatunk az ott lévő toronyba, jókat lehet lövöldözni, bár az alapbázis kempelését egyes szervereken kirúgással büntetik.
Itt nagy, nyílt térségben harcolunk, figyelni kell a légi támadásokra.

TUDTAD-E?
Hogyha lehasalsz a magasabb járművek áthaladnak fölötted, anélkül, hogy elcsapnának.

Kubra Dam
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
Összetett, nehéz pálya. A KKSZ 7 zászlóval kezd, de mind elfoglalható, az amerikai oldal eggyel, és van egy alapban független. Ez az a pont, amiért nagyon nagy harcok szoktak folyni.
Az amerikai LR a főtábortól nyugat felé vezető út két oldalán van, a másik oldalé a déli repülőtérnél. Ha elég összeszokott a csapat, akkor be lehet szorítani az amerikai erőket a híd mögé, 1-2 csapatot a hátsó területeken érdemes tartani az esetleges betörések ellen, de a többség tanyázzon az egykor független bázis felett és a hídon, így esélyük sem lesz az amcsiknak a győzelemre. Abban az esetben, ha mégis az USA az erősebb, nekik érdemes a repteret elfoglalni a pálya túlsó végén, így plusz légi járművekhez jutnak, valamint hátulról is szorongathatják az ellent.

Mashtuur City
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
Városi pálya, melyet kettéoszt egy mély és széles szakadék. Mindkét oldal 2-2 táborral kezd, ezen kívül még hármat lehet elfoglalni. A szakadékon való átkelés hozhat nagyobb összeütközést. Minden zászló elfoglalható, a két szélsőt helikopterrel gyorsan megközelíthetjük, s általában védelmük sincs, vagy csak csekély. Itt vannak az LR-ek is. A házak tetejét érdemes leskelődésre használni, másrészt jobban lehet lőni is innen. Ezen a pályán folyamatosan mozogni kell, ráadásul a kacskaringós utak miatt nem tudhatjuk, hogy a következő sarkon mi jön szembe. Gyalogosok ellen jól jön a Sniper a tetőn, a járműveket pedig legegyszerűbb aknákkal ritkítani.

Szerverek

A szerverek közt két típust kell megkülönböztetni: az általánost, melyen minden működik, lehet játszani, de innen nem küld a játék adatokat az EA központi szerverére, nem gyűlnek a pontjaink. Aki minél előbb rangot szeretne, az ne ezeket válassza. A Ranked szerverekről eljutnak szerzett pontjaink adatai a központi szerverre, ezt ellenőrizhetjük a BFHQ menüben. Csak a magyar szerverekből írok, a rangosak most indultak a cikk írása előtt egy héttel, s folyamatban van továbbiak beállítása. Érdemes itthoni játékokhoz csatlakozni, mert a rádiózást nagy eséllyel így értjük meg, na meg a közösség miatt is.

Magyar ranked szerverek v1.02
(mire a cikk megjelenik, már 4 üzemel)
EA HU Official Ranked I | Battlefield.hu 195.56.172.105:16567
EA HU Official Ranked II | Battlefield.hu 195.56.172.67:16567

Magyar public szerverek v1.02 (a teljesség igénye nélkül)
<CoR> Arena HUN 80.98.59.19:16567
Gamezone.hu | HUNgary | FrxClan 195.228.254.23:16568
HUN OPC Team | GameArena.HU 62.112.194.88:16567
NMi.Rulez.Org/FrxClan Conquest/Hungary 193.224.41.164:16567
NMi.Rulez.Org/FrxClan Infantry/Hungary 193.224.41.164:16577 (csak gyalogos harc)
HUN tRs Battlefield 2 195.228.155.116:16567
Koth.hu 1.2 195.38.96.76:16567

Operation Clean Sweep
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
Ezen a pályán a távolságok uralkodnak. Gyalogosan nem megyünk sokra, használni kell a járműveket. Az amerikaiak egy bázissal kezdenek, és ezt nem is lehet elfoglalni, míg az ellenfél 7 zászlót birtokol. Sajnos a védőknek nehéz kiszámolni a támadás helyét, mert mind helikopterrel, mind csónakkal bárhova elérhetnek. Így az sem elég, hogy az utat ellenőrzésünk alatt tartsuk, esetleg az lehet jó megoldás, ha feladunk 1-2 tábort, de a többit biztosan védjük. Itt nincs igazán jól bevált stratégia, a távolságok miatt nehéz gyorsan beavatkozni, csak a jó csapatmunka, és a jó parancsnok jelenthet előnyt.

Sharqui Peninsula
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
Masszív városi pálya, kis helyen nagyon sok ember. Az arab fél 3 bázissal kezd, ezeket nem is lehet elfoglalni, az amerikaiak 6 zászlóval rendelkeznek, de mindet elvesztethetik. Az előbbiek LR-je aránylag védtelen helyen vannak egy mezőn északnyugaton, míg az USA LR a legkeletebbi bázis közelében van.
A KKSZ-nek érdemes kihasználni a kiindulópontokat és több oldalról támadni, az amerikaiaknak pedig be kell venniük magukat az

A kínai LR fent van a hegyen a pálya bal oldalán, az amerikai a másik oldalon. A kevés járható út miatt fontos szerepet kaphatnak az aknák és egyéb csapdák, valamint az elbújó orvlövészek.

Hasznos linkek

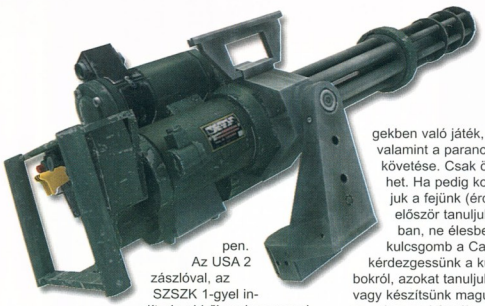
Van pár nagyon hasznos link azoknak, akik jobban el szeretnének mélyedni a BF gyönyöreiben.
http://bfhelp.atw.hu/bf2server.htm - itt a magyar szerverek listáját találjuk, pár naponta frissítik, szóval érdemes nézegetni
http://www.battlefield.hu/ - kötelező olvasmány minden megszállottnak, a fórum igen látogatott, hírek első kézből
http://www.ejfelkapitany.hu/bf2.htm - Éjfél Kapitány útmutatója parancsnokoknak, alapos munka
http://www.tweakguides.com/BF2_1.html - egy igen átfogó útmutató nemcsak kezdőknek, tippek, trükkök, hogy egyszerűbb legyen az életünk
http://www.vrway.com/vr_bf2/home_fullscreen.html - érdekességként, a pályák részleteinek panorámaképei, körbeforoghatunk, szép munka
http://bfhelp.try.hu/ - teljes körű segítség mindenkinek magyar nyelven, ami innen kimaradt, azt itt megtalálod, szinte a magyar BF2-bibliának is nevezhetnénk

épületekbe, onnan jobban védekezhetnek a páncélozott járművek és légitámadások ellen. Érdemes a legkeletibb zászlót birtokolni, mert ez jól el van szigetelve, megfelelő védelem esetén nagy erők kellenek elfoglalásához, valamint az itt lévő helikopter is fontos lehet. A toronyház tetejéről jó lehetőség nyílik a Snipereknek, de vigyázni kell, mert egy gyors helikopteres támadás könnyedén elsöpörheti őket, valamint jó célpontok a tüzérségi tűznek is.. A zászló az épület középső szintjén van, csak gyalogosan, vagy helikopterrel lebegve foglalható el.

Songhua Stalement
USA Tengerészgyalogság vs. Kínai Néphadsereg
Hangulatos, ködös-mocsaras pálya, alapvetően az APC-k uralják a területet. Mindkét fél 3-3 bázissal kezd, s közöttük van még 2 elfoglalható, semleges is. Az összes zászló elhódítható, így igen látványos körforgás alakulhat ki a birtoklók közt. A haladás nehézkes, fontos a légi szállítás. Egy jó osztag helikopterrel könnyedén kitisztíthatja a gyalogosokat, összehangolt földi támogatással pedig mindenképp nyerő helyzetben vannak.

Strike at Karkand
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
A kedvenc pályám. Nem csak azért, mert pörgős, hanem szerintem ez adja legjobban vissza a városi harcot, úgy általában a megszokott Battlefield-érzést (számomra).
Az amerikai fél egy messzi zászlóval kezd, ezt nem is lehet elfoglalni (ettől északra még két ponton tud éledni), az araboknak 8 bázisa van. Az első nagy csaták a város déli bejáratánál szoktak kialakulni, a másik ilyen nagy csomópont a folyón átívelő hídnál van. Általánosan használható stratégia nincs, a folyamatos támadás-védekezés egyensúlyán múlik a dolog. Érdemes sok Support és Medic karaktert beüzemelni, mert szükség lesz rájuk, ez egészen biztos. Könnyű velük itt pontot szerezni ölés nélkül is.
Az arab LR északon van, a túlparti részen, az USA-é délen. Itt is ki kell használni a háztetők nyújtotta lehetőségeket, mindenesetre érdemes együtt maradni, csak a tüzérségi csapással vigyázzunk.
Ha nagyon nem megy a legdélebbi KKSZ zászló elfoglalása, akkor próbáljunk meg a pálya két oldalán beljebb jutni, itt általában ilyenkor nincs senki, s ha megvetjük a lábunk itt is, már könnyebb két oldalról támadni.

Zatar Wetlands
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
Szintén mocsaras, nagy, nyílt pálya. Valójában még nem nagyon láttam a 64 fős verziót játszani, nagyon nagyok a távolságok.
A középen lévő domb elfoglalása alapvetően fontos, nem csak az ott lévő helikopter miatt, hanem innen bármerre gyors támadás intézhető, valamint a védekezés is könnyebb, mint nyílt tere-



pen.
Az USA 2 zászlóval, az SZSZK 1-gyel indít, de ebből csak az amerikaiak bázisai biztos pontok, a többi 7 elfoglalható. Érdemes a repülőtereket uralni a központi dombon kívül, így a repülők segítségével előnyre tehetünk szert. Nagy, nyílt térségben harcolunk, ezért a légelhárítás is fontos szerepet kap.

A rangokról nem beszélek sokat, mire oda juttok, hogy kaptok érmeket meg kitüntetéseket, már lesztek olyan gyakorlottak, hogy nem fog újdonságot jelenteni. Az ilyen elismeréseket csak a Ranked szervereken játszott csatákért kapjátok, a public szervereken nem számolódnak a pontok. Azt, hogy hogyan álltok a fent említett BFHQ menüben ellenőrizhetitek. Az első rangot 500 pont után kapjátok, a másodikat 1000 után, a harmadikat 10000, a negyediket 25000 pont elérésével. Természetesen efölött is vannak rangok, de azt hiszem, addig még eltelik néhány hónap. Minden harcászati ágnak három elismertségi szintje van, melyet az érmek anyaga is jelképez: bronz, ezüst, arany (alap, közepes, magas). Például Basic Medic Combat érmet akkor kapsz, ha Medic-ként megölsz 10 ellenfelet egy körön belül. Szinte minden fajta „időtöltésért" lehet kitüntetést kapni, s büszkén mutogathatjuk ismerőseinknek, hogy nekünk mennyi van.

gekben való játék, és a csapatvezetők, valamint a parancsnok utasításainak a követése. Csak összetartó sereg nyerhet. Ha pedig kommanderkedésre adjuk a fejünk (érdemes kipróbálni), azt először tanuljuk meg a single módban, ne élesben próbálkozzunk (a kulcsgomb a CapsLock). Ne élesben kérdezgessünk a különböző funkciógombokról, azokat tanuljuk be egyedül játszva, vagy készítsünk magunknak kis listát papírra, s legyen kéznél.

Ha egy körben az első három helyen végeztünk, szintén kapunk érmeket. Még azért is kapunk elismerést, ha olyan rosszul játszunk, hogy csak 1:4 az ölés:halál aránya.

A játékban érdemes az „etikettet" betartani, sok helyen nem szeretik az alapbázis kempelését, és ki is rúgják a játékosokat ilyen esetekben, valamint alap elvárás az egysé-

A járművekről keveset írok, azt mindenkinek magának kell kitapasztalnia. A repülőkhöz érdemes joystickot beszerezni (csak USB-n keresztül csatlakoztathatót támogat a játék), bár láttam csak billentyűvel irányító profi pilótát is. A légi egységek javulnak és muníciót vesznek fel, ha a felszállóhely fölé megyünk (persze jó alacsonyan). A helikopterek közül a harci gépek gyorsak, de könnyen sérülnek, tűzerejük orrlövésszel igen nagy. A TV-irányítású rakétákkal könnyen szétszedhetjük a páncélosokat is, de mozgó járművek ellen nem jó. A szállító helik kétoldali gépágyúja tekintélyes pusztítást tud végezni jó lövészekkel, azt kell csak észben tartani a pilótának, hogy nem neki kell látnia a célt, hanem a kétoldali fegyveresnek.
A tankok lassúak, de erős a páncéljuk, ha jól célzunk, az alacsonyan haladó helikopterek ellen is jól bevethetőek. A géppuskás le tud bújni, ha muszáj, ilyenkor nem éri a gyalogsági tűz. Ide tartoznak még a mobil légelhárítók is, bár páncéljuk jóval kisebb.
A páncélozott szállítók (APC) igen sokrétűen felhasználhatók, gyalogság ellen nagy kaliberű ágyúja nagy sebessége miatt hatásos, a többi járművel pedig rakétája miatt bánik el, bár ez igen lassan tölt vissza. A vízen is tud úszni, így szinte nincs számára akadály.
A kisebb csapatszállítók, mint a homokjáró és a Humwee különféle verziói gyorsak, de könnyen sebződnek, bár gyalogság ellen jól szerepelhetnek, még akkor is, ha csak az ütközőt használjuk fegyverként.
A gumicsónakok elég gyorsak, rendelkeznek alapszintű tűzerővel, és hatan beleférnek, természetesen páncéljuk nulla.

Azt hiszem, aki végigolvasta az előző oldalakat, azt már nem érheti túl sok meglepetés. A boxban leírt linkeken még többet megtudhattok a kezelésről, a stratégiákról. Fogjátok ezt fel alapkiképzésnek. Most már az elméletet tudjátok, „csak" a gyakorlat van hátra. S a kezdő történetnet már nem is a különcködő katona szemszögéből kell elképzelni, hanem a domboldalon hasaló mesterlövész oldaláról, és akkor a történet már nem is olyan tragikus, sőt…

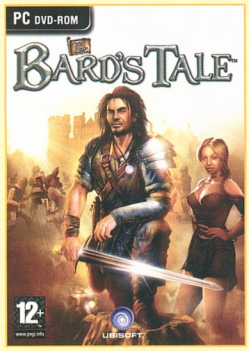
TUDTAD-E?
Ha jobb egérgombbal dobod el a gránátot, akkor az eléd esik. Jól jön, ha a csatornába akarod dobni.

Grillo
grillo@irj.hu

THE BARD'S TALE

Van abban valami megnyugtató számomra, hogy a nagy öregek mostanság – egy-egy évforduló kapcsán - rákaptak régi sikereik felmelegítésére, és ezzel fityiszt mutatnak az iparnak, bebizonyítva, hogy nem díszes ruha, hanem a lélek az, mely a játékokat eladhatóvá és élvezhetővé teszi. Ilyen nagyszerű újratalálkozás volt Dun Bluth és csapata részéről a 10 éves Dragon's Lair 3D-s változata, Sid Meiertől a 15 éves Pirates! újkori kiadása, és most Brian Fargótól a 20 éves Bard's Tale átértelmezése.

- CD Link: Video, Trainer
- Fejlesztő: inXile Entertainment
- Kiadó: Ubi Soft
- Megjelenés: 2005-Június-17
- Kategória: RPG
- Honlap: -



Chapter I: Houton

Drunken Rat Tavern

A kocsmába érve a kis trükkünk után lássunk neki a pincében rejtőző szörny felszámolásának. Miután megszégyenülten és beégve visszakullogunk, a röhögésen kívül kapunk egy jobb kardot is, mellyel már bátran nekiláthatunk. Ráadásul a pincében összeakadunk egy fazonnal is, aki tanít egy új varázslatot, és egy sajátos tutorialon is áteshetünk. A frissen tanultakkal már könnyedén legyőzhetjük a nagyobbik patkányt is, majd visszaérve legyünk lekezelőek a kocsmáros csajjal, nem bánjuk meg.

Houton

Reggel már vár ránk odakinn az a bizonyos iménti fura fazon, aki ad nekünk egy amulettet és egy feladatot is: meg kell keresnünk a Bannafeet nevű fickót a Fairyhaunt Woods-ban, akitől tovább tanulhatunk. Mindenekelőtt azonban keressük meg a kutyust (a kocsmától kicsit odébb található a kútnál) és legyünk vele kedvesek (na nem úgy!). Innentől kezdve van egy elválaszthatatlan társunk, aki több dologban is hasznos lesz, például kincskeresésnél, de később trenírozhatjuk is, így a csatákban is számíthatunk majd rá. Vegyük nyakunkba a falucskát, járjuk be tüzetesen. Nem csak a felfedezés örömeért és rengeteg emberrel való megismerkedésért, hanem hogy egy csomó extra feladatot is kapjunk, amelyek ugyan a játék végigviteléhez nem szükségesek, de hasznosak lehetnek. Ha megvagyunk, akkor irány a déli kapu.

Fairyhaunt Woods

Vágjunk neki a farkasokkal teli erdőnek, ahol hasznukra lesz a pincében tanult nóta. Hamar találkozunk egy vadásszal, aki azt tanácsolja, vegyünk íjat, mert azzal lehet igazán jól boldogulni. Az út egy idő után kétfelé ágazik, de bármelyiket is választjuk, eljutunk a keresett személyhez (a rutinosabbak mindkettőt bejárják). Bannafeettel legyünk kedvesek, mert vicces fickó, és elküld minket egy kút fenekére, és kezdhetjük elölről az ide utat. Egyébként meg mégiscsak, hogy tanít nekünk egy újabb dalt, csak előbb szabadítsuk ki Ketill Swartot a börtönből. Menjünk hát vissza a faluba, a most keletkezett rövidebb úton, és irány a keleti kapu.

TUDTAD-E?

A pénzzel nagyon nem kell spórolnunk, főleg a vége felé lesz már rengeteg belőle, vásároljunk kedvünkre, de persze ésszel.

Houton Forest

Az erdőben először északra, majd keletre tartsunk, hogy megtaláljuk a börtönt, de persze van itt más érdekesség is, ha kedvünk szottyan, érdemes körbemenni. Az ellenfelek ezúttal picit keményebbek, de a kis csapatunk könnyen megküzd velük. A jelszó bemondása után bejutunk, és két további őrt kell megölnünk. Kis vita támad, hogy kit is kell megmenteni, a lényeg, hogy fordítsuk át a kapcsolókat a megfelelő sorrendben, ezt a rabok mondják el (2-1-2-3-1-2). Küzdjük magunkat vissza az erdőn át, majd irány Bannafeet. A kis fickó állja a szavát, és megtanít egy újabb varázslatra, aztán eltűnik. A faluba visszaérve már megint előtűnik a fura fazon, és elküld minket Kirkwallba a bátyjához, Bodbhoz. Menjünk hát az északi kapu felé, itt azonban a Sheriff fogad, aki ki van akadva, hogy kiszabadítottuk Ketill Swartot, és megbíz, hogy fogjuk el ismét, ehhez pedig Neversdale-be kell mennünk. Ha kimegyünk, akkor a térképen találjuk magunkat, ahol immár két irányba is mehetünk.

Chapter II: Neversdale

Egy új ellenféllel találkozunk, egy kellemetlen vaddisznófélével, elkel majd a frissen szerzett Heroine segítsége. A folyón kell átkelnünk, ám ezt csak a keleti oldalon tehetjük meg, úgyhogy küzdjük

át oda magunkat. Beszéljünk Chubnikkel, aki 15 ezüstért átvisz minket a folyón. Alkudozhatunk is, de később baj lesz belőle, úgyhogy fizessünk neki. Miután átértünk, éppen láthatjuk a bátor Ogunt, amint utolsó szavait mondja ki, mielőtt fejbe lövik. A támadóival mindegy, hogy kedvesek vagy gorombák va-

gyunk, mindenképp meg kell küzdenünk egy kisebb csoporttal. Ha végeztünk, nézzük meg az ex-„kiválasztott" hulláját, és adjuk át anyja üzenetét, ha felvettük ezt a mellékszálat. Kicsit továbbhaladva megtaláljuk Kettilt aki egy kunyhó tetejéről kiabál nekünk. Nosza, menjünk be és intézzük el. Ha készen vagyunk, akkor ne feledjük a benti cuccokat is összeszedni, majd a túszunkkal együtt haladjunk tovább. Tisztítsuk meg a kis zsákutcát is némi bónuszért, majd irány a folyópart, ahol Piskey vár bennünket, az előző tutajos testvére. Attól függően, hogy milyen üzletet kötöttünk elébb, olyan áron visz át minket. Ha nem alkudoztunk, akkor ingyen. Odaát aztán belefutunk Fnarfba, a Trow-ok vezérébe, és rövid szóváltás után meg kell küzdenünk vele és bandájával. Kettil felajánlja segítségét, de ne fogadjuk el, mert ha eloldozzuk, akkor megszökik. Csata közben gyógyítsuk magunkat az imént a zsákutcában szerzett varázslattal, ha szükséges. A végén Fnarf elmenekül, mi pedig küzdjük át magunkat a kijáratig. Vigyük el a foglyot Houtonba, és egálban leszünk a sheriffnél.

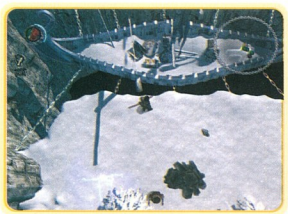
Chapter III: Kirkwall

Megérkeztünkkor egyből előterem egy régi barátnőnk, mindegy hogy reagálunk, a vége az lesz, hogy elszalad az apjához. Fussunk egy kört a városban, kezdjük a helyi kocsmában, ami nyugatra van a bejárattól. Itt érdemes eljátszani a patkányos trükköt, némi

profitért. Ha pedig már a környéken vagyunk, benézhetünk a szomszédos kovácshoz is, van pár jó cucca (pl. hárfa, amellyel már két lényt idézhetünk egyszerre). A nyugati oldalon két fickóval találkozunk, akik Finnstownba invitálnak, valamilyen jutalom reményében, de oda majd csak később, a IX. fejezetben megyünk. Van még két gyengén megvilágított helyiség és egy zárt ajtó, ezekkel mindjárt foglalkozunk. Menjünk oda Bodbhoz és legyünk vele szarkasztikusak, mire kiderül, hogy van egy testvére és elvezet hozzá. Folytassuk gyanakvóan, és lám van egy harmadik, sőt mint kiderül egy negyedik Bodb is. Szerencsére ő már az igazi, fussunk utána. A családi éneklés következtében a zárt ajtó kinyílik és kapunk egy új varázslatot is, amelyet rögtön használjunk is a gyengén megvilágított raktárakban. Vezessük el a feszkót és törjük össze a hordókat (plánе ha üzleteltünk Houtonban a hordókészítővel) majd szedjük össze a ládákból az újabb cuccokat, persze mindezt mindkét helyen. Eztán irány a frissen kinyitott ajtó, és itt is rendezkedjünk, mígnem a túlsó félen a hordók mögött egy ajtóra nem lelünk.

Hidden Bluff

Nocsak, egy újabb Bodb. Vele is legyünk lekezelőek, mint a tesóival, mire pénzt ajánl fel, csakhogy segítsünk megmenteni a hercegnőt. Be is vezet a templomba, ahol már mind az öten megpróbálják ősfenségét megidézni, de nem sikerül, mert egyikük elvesztette a csengőt, ami szükséges ehhez. Persze nekünk kell visszaszerezni Finn farmjáról, ahová az innen nyíló kapun jutunk. A farkasokat leküzdve meg se álljunk a túlsó végig, ahol a kőoszlopok mellett megtaláljuk egy újabb kiválasztott holttestét. Vegyük fel a páncélját, neki már úgysem kell. Ezután menjünk be a farmra, ahol az öreg papa rögtön ránk támad. Szerencsére nincs jóban



TUDTAD-E?

Ha a csirkékre vadászunk, akkor egy idő után egy hatalmas példány jön elő, amelyet legyőzve némi ezüsthöz jutunk.

a számokkal, így beszéljünk vele, és legyünk szarkasztikusak. Megígéri, hogy odaadja a csengőt, de végül megérkezik a lánya, aki nem más, mint akivel a megérkezésünkkor találkoztunk. Úgy alakul, hogy el kell vennünk, hogy miénk legyen a csengő, de hogy ne kelljen ilyen áldozatot hozni, menjünk el a kocsmába, és beszéljünk (durván) Connorral. Erre verekedés tör ki, ahol hagyjuk nyerni a dagit, hadd csábítsa vissza asszonykáját. Menjünk vissza Finnhez, aki átadja a csengőt, de nem simán. Egy vad ló nyakába akasztotta, a kőoszlopoknál. Öljük meg a jószágot, és már mehetünk is vissza a templomba. Sikerül megidézni végre Caleigh-t, s megvan a következő feladat is: szerezzük meg a Magical Lute-ot a Trow-októl.

Chapter IV: Highland Park

Hamar sikerül bajba kerülni, Fnarf érkezik meg kisebb csapatával, és meg kell küzdenünk. A csata után menjünk be a kinyílt keleti kapun és beszéljünk a jobbra, a fák között rejtőző Mellel. Legyünk hozzá kedvesek, cserébe segít az energiakapuk kinyitásában. Viszont utána bepánikol, és ilyenkor két percünk van mindenkit leölni az adott részen, különben Mell kereket old. Ilyen módszerrel átjutunk pár kapun, aztán már nincs több, irány tovább az ösvényen. Eljutunk egy újabb ex-kiválasztotthoz, tőle is kapunk valamit: egy íjat, persze a dalocska sem marad el. Most megint egy energiakapus rész jön, csakúgy, mint elsőre. Az ösvény végén ne hagyjuk ott az extrákat a kincses ládikóban. Küzdjük magunkat tovább a Trow-ok végeláthatatlan hordáján előbb a szűk ösvényen, aztán a vizesblokkon keresztül (ne felejtsük el itt sem a három ládát). Ismét Mell kapunyitogatós magánszáma jön, majd pedig a végső küzdelem Fnarffal. Használjuk az általa megidézett segédek ellen a Light Fairy-t és magunknak a gyógyító banyát, közben pedig sorozzuk nyílzáporral. Miután megszereztük, amiért jöttünk, menjünk ki a kapun, ahol találkozunk Mellel. Megmagyarázni nem tudja, hova tűnt, de legalább ad egy varázslatot. Térjünk vissza a templomba, ahol Caleigh aki most a Kirkwalltól keletre lévő toronyba küld minket. Mielőtt nekivágunk, nézzünk be a kovácshoz, vannak új cuccai.

Chapter V: Forest Tower

Először a giganagy farkasokkal teli erdőn kell átvágnunk, ehhez érdemes a két melákot elővenni, vagyis a Mercenary-t és a Body Guardot. Aztán irány a bejárat.

Forest Tower, Level 1

A fő ellenfelek itt a mérgező növények lesznek. Ügyeljünk arra, hogy halálukkor gyorsan szedjük fel az elhullajtott spórákat, mert különben újratermelődnek. A három ösvény közül a jobb oldali zsákutca, de érdemes végigmenni a ládikó miatt. A másik kettő ugyanoda vezet. Amikor megtaláljuk a következő ládában a Trap Findert, üzemeljük is be a második helyre, hasznos lesz. A következő elágazásnál a bal oldali út talán egy kicsit kedvezőbb, de a legjobb, ha bejárunk mindent. A végén még ne hagyjuk ki a kis kamrát jobb oldalt, aztán irány a következő szint.

Forest Tower, Level 2
Gyakorlatilag ugyanaz a felállás, mint az első szinten, csak több csapdával. Trap Finder és valami erősebb tag (mondjuk Mercenary) alkossa a csapatunkat. Kisebb elágazások után eljutunk a harmadik szintre vezető kapuhoz. Előtte még járjuk be a maradék terepet a hasznos holmikért.

Forest Tower, Level 3
Újabb labirintus, a már megszokott formában. Először a kis beugrót intézzük el, és csak aztán menjünk délkelet felé. A járat végén aztán egy termet lelünk, de mielőtt belépünk, állítsuk be a Mercenary-t és a Heroine-t.

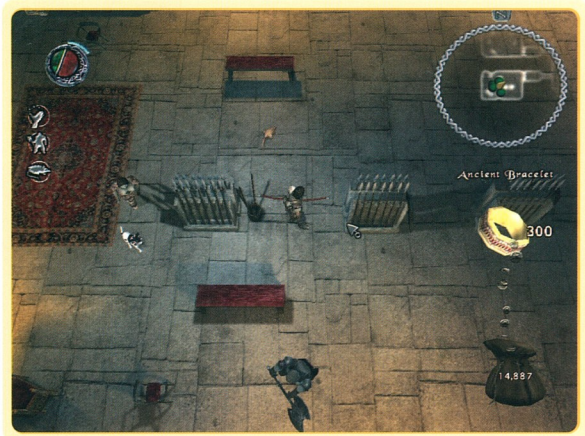
Herne's Chamber
Most meg kell küzdenünk Herne-nel, ahogy ígérte, várt ránk. Kis csapatunkkal könnyedén megoldhatjuk a dolgot, ha szükséges, menet közben idézzünk meg valamit és Crone-t is vegyük előre. A csata végén megjelenik Caleigh, és arra kér, menjünk vissza Kirkwallba. Igen ám, de még ki kell jutnunk

a toronyból. A növények helyét druidák vették át, és mivel a csapdák már nem aktívak (csak az 1. szinten, a 2-3-on legfeljebb egy-két óriásszikla gurul elő), ezért érdemes a Crone-Mercenary párossal menni. A terepet ismerjük, úgyhogy könnyedén kitalálunk.

Kirkwall
Itt viszont áll a bál. A lovas öldöklésünk nyomán elözönlötték a várost a csontvázparipák. Küzdjük át magunkat a túloldalra, és beszéljünk Bodbal. A közjáték után induljunk el a hegyekbe.

Chapter VI: Mountain Pass
Mountain Pass
Ha leküzdjük a farkasokat és elindulnánk az úton, akkor vissza kell fordulnunk, mert bárdunk agyonfagy. Menjünk oda az északkeleti sarokban álldogáló Gowerhez, aki ad nekünk melegítő italt, ha szépen beszélünk vele. Menjünk végig a kanyargós ösvényeken, és járjuk be az egész terepet. Végül egy ládához érünk, amely gyanúsan csapdaszerű, ugyanis egy jégtáblán van. Kapunk egy Mercenary upgrade-et és egy druidát, aki a folyóba löki a jégtáblánkat.

Frozen River
A vízből támadó lények ellen a legjobb a Crone-Thunder Spider felállás. A partra érve váltsunk vissza a megszokott team-re és menjünk végig az ösvényen. A jégtáblához érve ne hagyjuk ki a jobb oldali kis átjárót sem, a végén van egy láda. Utána megint „hajókázunk", most a Thunder Spider mellé egy Mercenary-t válasszunk. A partra érve



számoljuk fel a falkát, és hajózzunk még egyet az iménti párossal. Majd mikor megérkezünk, öljük le a fogadóbizottságot. Kicsit odébb végre megtaláljuk a kardot, amely a sörös barátunkat felszabadíthatja, ám mikor ügyefogyott hősünk kihúzza, a jég beszakad alatta.

Frozen Tombs
Menjünk délre és beszéljünk a jégfal mögött raboskodó Dolynnal. Legyünk hozzá kedvesek és beszéljünk vele még kétszer további infókért. Térjünk vissza a terembe, és ezúttal induljunk nyugat felé. Sok itt a csapda, úgyhogy egy Trap Finder hasznunkra lesz. Egy újabb terembe érünk, ahol ezúttal délnek indulunk. A hatalmas halott vikingek ellen egy Mercenary a megoldás. Dolyn placcához érve megtaláljuk a Raven Stone-t, így menjünk is vissza a kiinduló terembe, ahol már át tudunk menni az északi ajtón.

TUDTAD-E?
A kezdő színhelyen, Houtonban felborogathatjuk a teheneket, ha 25-öt eldöntünk, akkor lesz majd egy, amelyik megtámad.

Burial Chambers
Maradjunk az iménti párosnál és küzdjük át magunkat a járatokon (a kereszteződésekben nyugatra tartsunk és a nagy teremben ne hagyjuk ott a ládát), egészen a trónon ülő vikingig. Beszélgessünk vele, majd a közjáték után provokáljuk addig, mire kinyitja az északi ajtót, hogy bizonyíthasson. Most ügyesnek kell lennünk, ugyanis addig tart a menet, amíg Hrafn 25 ellenfelet meg nem öl. Viszont érdemes előle elhalászni a dicsőséget, mert így tovább jutunk a labirintusban és két kincses ládikót is lelhetünk. Ha megvan a megfelelő mennyiség, akkor Hrafn átkerül Valhallába, mi pedig megkapjuk a Royal Stone-t és egy csomó hasznos dolgot. Kapunk új hangszert, amellyel már három lényt idézhetünk, valamint az Elemental varázslatot, amely megolvasztja a jeges falakat. Menjünk is hát vissza a bejárathoz, és olvasszuk meg a falat. Ha nem akarunk küzdeni, akkor „tegyük el" az Elementalt mert a fagyott harcosok is felolvadnak. Vegyük magunkhoz a láda tartalmát, majd menjünk vissza.

Frozen Tombs
Az olvasztó lénnyel szabadítsuk ki Dolynt, aki hálából elkísér bennünket, és kinyitja az eddig zárt ajtókat. Menjünk ismét a nyugati folyosóra, majd északra. Itt két ládát is lelünk, majd ugyanezen a folyosón bemehetünk a jeget felolvasztva a másik teremben is egy újabb ládáért. Menjünk vissza a kiinduló szobába, és menjünk az egyetlen nem ismert irányba: keletre. Járjuk be a labirintust a ládákért (a második északi folyosót hagyjuk utoljára), Dolyn segít az ajtóknál, aztán a végén vegyünk érzékeny búcsút tőle. Előkerül Gower is, legyünk rendesek vele, mire ad egy kardot és némi mellékest. Most már irány a torony.

Chapter VII: Mountain Tower
Rögtön Cuthbad-be (a druida, aki ellökte a jégtáblát) és bandájába botlunk. Mindegy, hogy alakul a beszélgetés, verekednünk kell (igaz, ha szemétkedünk, akkor csak vele). Ezután küzdjük magunkat végig a pályán, és járjuk be a zegzugokat is, mígnem elérünk a toronyhoz.

Mountain Tower, Level 1
Szerelkezzünk fel a Mercenary-Vorpal Rat-Crone hármassal és lépjünk be az arénába. A helyi kisfőnök egy tesztnek vet alá minket, mely négy hullámban zajlik. Az elsőben a patkány lesz hasznunkra. A másodikban

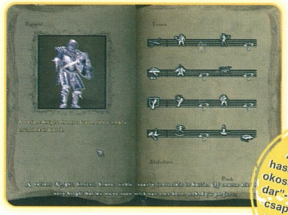
ha meghal, idézzünk a helyére egy Elementalt. A harmadiknál már célszerű egy vagy két hármas szintű Herne-t hívni, a negyediknél pedig már folyamatosan ezt tenni. Közben folyamatosan intézkedjünk mi is ijjal, és ha kell, idézzük meg az elhullottakat újra. Miután végeztünk, járjunk körbe, és gyűjtögessük be a bónuszokat, majd északi ajtón át távozzunk a második szintre vezető lépcső felé.

Mountain Tower, Level 2

Amire mindenképp szükségünk lesz ezen a szinten, az a Trap Finder, ugyanis rengeteg a csapda. Rögtön elágazás van, a keletre vezető út simább, de vannak ellenfelek a délre vezetőhöz Light Fairy kell, mert vaksötét van. Mindkettőt érdemes végigjárni (a ládák miatt), de ugyanoda jutunk. Egy kisebb sereget kell legyőzni, majd húzzuk meg a kart a kapunyitáshoz. Ismét küzdenünk kell egy picit, majd megint az a helyzet, mint az előbb; két út van: egy sötét csapdákkal teli, meg egy világos, ellenfelekkel teli. Járjuk be mindkettőt, majd a járat végén egy rácsba ütközünk. Beszéljünk szarkasztikusan az amazonokkal, mire elkotyogják, hogy félnek a patkányoktól. Nosza eresszünk be egyet.

Mountain Tower, Level 3

Ezen a szinten nincs elágazás, végig csak a folyosót kell követni, a kis belső szobákban pedig begyűjteni a ládikák tartalmát. Egy Mercenary-Elemental-Crone hármas megfelelő lesz. A legvégén elérjük Lugh székhelyét.



Lugh's Chamber

Nekem a következő vált be: egy Mercenary-Elemental-Crone társasággal vágtam neki, és folyton újraidéztem őket, ha meghaltak. Közben ijjal soroztam Lugh-ot messziről, nehogy a pengéi felőröljenek. Amikor a mana már elfogyott, akkor megidéztem egy hármas szintű Caleigh-t. Innen már csak pár lövés és megvan. A csata után Caleigh jelenik meg, és közli, hogy Dounbyba kell mennünk, mégpedig a kocsmába, plusz még kapunk pár dolgot. A toronyból még ki kell menekülnünk, és ezúttal is druidák ellen kell küzdenünk. A frissen szerzett Knightot mindenképpen tegyük a csapatba, mellé egy Elemental vagy Thunder Spider és egy Crone ideális. Gázosabb helyzetekben kérhetünk egy Herne-t. Arra is figyeljünk, hogy a csapdák visszaállítódtak, ilyenkor vagy figyeljünk, vagy idézünk meg egy Trap Findert.

Chapter VIII: Dounby

East Dounby

Ebben a városban nem nagyon fognak szeretni minket, mindenhol druidák vannak. Menjünk a keletre vezető úton, át a kereszteződésen és be a sheriff irodájába. Az érdekes beszélgetés után menjünk vissza a kereszteződéshez, és haladjunk dél felé. Menjünk túl az Old City barlang bejáratán és a kereszteződésben forduljunk jobbra, és lépjünk be a save melletti kunyhóba. Benn beszéljünk a két testvérrel, Jeannal és Jacques-kal. Elküldenek először Donnanhoz, aki a még két ismeretlen házból az északiban lakik, hogy hajtsuk be rajta a tartozásukat. Majd ezután Catairhoz kell mennünk, szintén hasonló okok miatt (ő lakik a másik kunyhóban). Mindkettő hazugságnak bizonyul, úgyhogy erőszak hatására átadják a varázslatot, melyet ígértek, sőt, ha még meg is idézzük az így kapott jövevényt (innentől használjuk bátran a druidák ellen), akkor dupla tapasztalati ponthoz jutunk. Menjünk tovább délre, a nyugati városrész felé.

TUDTAD-E?

Az ij egyébként is hasznos fegyver, de ha okosan használjuk a „radar"-t, akkor a nagyobb csapatokat már akkor megritkíthatjuk, mielőtt képre kerülnének.

West Dounby

Az első épület a templom, a második a kocsma. Na ide térjünk be (jellemző...). Ha már itt vagyunk, nyerjük meg a helyi „kimittud"-ot, aztán lépjünk tovább. Küzdjük le a ránk váró druidák hadát, majd a kereszteződésben haladjunk nyugatra, ha „shoppingolni" akarunk, bár érdemesebb várni a IX. fejezetre, ahol jobb cuccok lesznek és az itteniek egy részét ott meg is kapjuk. Menjünk inkább északra, a másik kocsmába. Először dzsemmeljünk egyet a részegekkel a színpadon, majd játsszuk el a szokásos patkányos trükköt a magányosan álldogáló nőnél, ezután beszéljünk Dugan-nel. Az öreg elhinti az infót, hogy hová is kell mennünk legközelebb (Greenlands-re), de ha még egyszer beszélünk vele, akkor a föld alatti járatokról is beszél. A kulturhelyiségből kijövet tehát kelet felé induljunk és látogassunk is el az iménti említett Old City-be. A járatokban mellőznünk kell a segítők használatát, de amint kiérünk a vörös ködből, ismét használhatjuk őket. Most már nincs más dolgunk, mint továbbállni erről a helyről: irány a keleti kapu.

Chapter IX: Finstown

Fin's Woods

Hamar kiderül, hogy a történet a nagy jutalomról csak mese volt. Amint megérkezünk, rögtön körülzárnak, csapdába estünk. Ritkítsuk meg a terepet egy hármas szintű Herne-nel, majd álljunk neki ijjal leszedegetni az ellenfeleket (Bodyguard-Crone-Elemental felállást ajánlok). Ha végeztünk, a viking örök beengednek a városba.

Finstown

Térjünk be balra a helyi kocsmába, ahol beszéljünk a csapossal, majd idézzünk meg egy patkányt, hátha a vikingek is félnek tőle. Menjünk át a vezér, Silkbeard főhadiszállására és beszéljünk vele és hallgassuk meg az éneküket. Utána tudunk vásárolni is Dirktől, aki a keleti falnál áll egy asztalnál. Következő utunk a fegyverrak-

Azok a varázslatos nóták!

Megtehetnénk, hogy most leközöljük a játékban szereplő dalszövegeket, de inkább valami hasznosra fordítjuk a helyet. A bárd 16 mágikus nótát tanulhat meg, melyek mindegyike egy-egy lényt idéz meg, akiknek később továbbfejlesztett formáját is megidézhetjük. Nézzük, melyek ezek:

Mercenary
Egyszerű csávó, körbejár a baltájával, és mindenkit agyonüt. Szerencsére minket barátjaként tisztel.

Knight
Egy igazi tökös, bátor lovag, szintén közelharcban lesz hasznunkra.

Heroine
A hölgyike remek céllövő, halálos nyilaival lesz a segítségünkre.

Brute
Egy újabb nagydarab melák, viszont ő nem csak szemtől szembe jó, hanem távoli támadásra is képes (hajigál).

Elemental
Mivel tisztán tűzből áll, ezért jó tulajdonsága, hogy mindent és mindenkit felgyújt.

Behemoth
Egy csontvázszerű lény, aki fejjel rohan … na nem a falnak, hanem az ellenfélnek. A hatás (ki)robbanó.

Thunder Spider
Villámokkal operáló pókica. Könnyen sérül, de majd' minden ellenség ellen jó.

Knocker
Kis ember, ki nagy villámló botokkal jár, és ezekkel nagy galibát okoz az ellenfelek közt.

Crone
Visongó öreg banya, de meggyógyítja a sérült csapattagokat.

Enchantress
Mágikus erőinek köszönhetően vissza tudja hozni az elhullott csapattagokat holtukból, és lassíthatja az ellenfeleket.

Bodyguard
Jó testőrhöz méltóan magára vonja a távolról lődöző ellenségek figyelmét, és véd tőlük. Nem hasonlít Kevin Costnerre (igaz, mi sem Whitney Houstonra...).

Rogue
Ő a közelharci ellenfeleket csábítja el, majd elintézi őket a töreivel. Nők és a bizalom? Hmm…

Trap Finder
Bolondos öreg fazon, aki előszeretettel ugrál bele a csapdákba, helyettünk. A titkos járatokat is megtalálja.

Health Stealer
A fantázia világ Robin Hoodja: elszívja az ellenfelek energiáját, és a szövetségeseinek adja.

Light Fairy
A sötét helyeken vesszük majd nagy hasznát, de a csatákban is. Ugyanis nemcsak a szobákat világítja be, hanem elvakítja az ellenfeleket is.

Common Rat / Vorpal Rat
Közönséges kis rágcsáló, mégis nélkülözhetetlen társ. Sokszor lesz a továbbjutás kulcsa.

tárba vezet, a délnyugati csücsökben. Próbáljunk bemenni a figyelmeztetés ellenére, majd a támadókat terítsük észhez egy hármas szintű Herne-nel. A csata után mégis menjünk be (mindegy, hogyan reagálunk a kérdésre), és verjük le a bennlévőket, a kinceset meg vegyük magunkhoz. Menjünk át a szemben lévő ketrechez, és beszéljünk a városatyával (szépen), aki mellénk rendel négy íjászt a vikingek ellen. Beszéljünk még benn a további két lakossal, némi extráért cserébe. Módszeresen irtsuk ki a melákokat a városból (célszerű közelharci társakat beállítani: Brute, Knight és melléjük egy Crone), aztán a főnökkel is szembe kell szállnunk a kapuhoz érve (itt már lőjünk el pár hármas szintű Herne-t is). Menjünk még vissza az egykori HQ-ra, hogy az ott lévő ládákat átkutassuk, aztán folytassuk a küldetésünket a következő helyszínen (ehhez vissza kell mennünk West Dounby-ba, és a nyugati kapun távoznunk).

Chapter X: Greenlands

Greenlands, southern plains

Egy csapat druida köt belénk, és megölik kedvenc ebünket, ezt meg kell bosszulni. Knocker, Knight, Thunder Spider felállás javasolt, és indítsunk egy hármas szintű Caleigh-vel, így egy darabig sérthetetlenek leszünk. Mindenképpen kardot használjunk a sárkány ellen, amikor leereszkedik. Ha győzünk, akkor menjünk ki a túlsó oldali kapun (van egy láda a sarokban).

Greenlands, northern plains

A magas fűben vörös fejű lények rejtőznek, őket és a druidákat leverve járjuk be a terepet, és gyűjtsük be a ládák tartalmát. Középtájon találkozunk egy MacRath nevű emberkével, akinek finoman szólva nem értjük minden szavát. Sokat nem tudunk töprengeni, mert megjelenik Nukelavee és megtámad minket. Nem lesz nehéz dolgunk vele, pedig még a varázslásunkat is letiltja, dolgozzuk meg íjjal. A csata után hősünk úgy dönt, hogy irány vissza West Dounby-ba, ugyanis az idegen Dugan nevét mondta ki (southern plains-en lesz egy kisebb ellenállás). A kocsmabéli barátunk készségesen le is fordítja, miről lenne szó, úgyhogy menjünk vissza a northern plains-re, amelynek túlsó végén már egy pár holt lélek összegyűlt, őket üssük szét. A feladat tehát a Shadow Axe megtalálása lesz, úgyhogy vizsgáljuk meg a sírköveket és szálljunk alá a dungeon-be.

MacRath's Dungeon

Hasonlóan az előző földalatti járathoz, itt is lila köd van, vagyis a varázslatainkat elfelejthetjük. Szerencsére íjjal is könnyen boldogulunk, járjuk be a járatokat, míg ki nem kötünk a portálnál. A feladat most az lesz, hogy végigjárjuk ezeket a minipályákat, és mindig a megfelelő portálon távozzunk (persze a kínálkozó ládikákat fosszuk ki, az ellenfeleket meg őröljük fel). A csapatunkba (ahol lehet) feltétlen állítsunk be egy Trap Findert is, aki a csapdák mellett a titkos járatokat is felfedi. A sorrend: Skull, Circle, Tree, Moon. Na és itt álljunk meg egy szóra! A feladat itt fáklyák gyújtogatása lesz, ezt az óra járásának megfelelően tegyük meg, vagyis: délnyugat, északnyugat, észak, északkelet, délkelet sorrendben. Visszakapjuk a kutyusunkat (kicsit máshogy) és egy varázslat is üti a markunk. Haladjunk tovább: Axe, Moon, Sun, Cow, Sun, Spiral, Sun, Triangle, Chicken, Song. Az utolsó pályán láthatjuk, az egyik „Chosen One" próbálkozását, majd tanítsuk mi móresre a zombit. A Behemoth most jó szolgálatot tesz, őt minden képp idézzük meg. Ha megvan a Shadow Axe, akkor menjünk ki, majd irány a World Map és délen a következő régió.

TUDTAD-E?

Az extrákat úgy tudjuk kinyitni, hogy a papoknál adományozunk az összekuporgatott vagyonkánkból egy nagy (large) adagot, minél többször tesszük, annál több dolog jön elő.

Chapter XI: Stromness

Stromness

A minket fogadó két vikinget a kedélyes beszélgetés után öljük meg. Egy viszonylag nagy terepre értünk, az ellenfél azonban folyamatosan újratermelődik, szóval nem érdemes leállni csatázgatni. Az oldalsó részek védettek, az energiafalaknál meghalnak a vikingek. A ládákat érdemes felfedezni, a sarkokban van három (a délnyugatit mindenképp gyűjtsük be, mert egy új páncél van benne), illetve egy valahol középtájon. Menjünk a nyugati oldalra, ahol a vityilló déli oldalánál találunk egy Trow-t. Legyünk vele gonoszak, mire tanít egy nótát. A háznál az őrült Hatcherrel találkozunk, és kis beszéd után megindulunk a harcmezőn át a vízparti oldalra. Az úton óvjuk az öreget, nehogy baja essen. Ha átérünk, akkor az eddig zárt boltba is be tudunk menni az ő közbenjárására. Amit feltétlen érdemes megvenni, az az Ancient Flute, így már négy lényt idézhetünk. A fegyverekből találunk később jobbakat, de ha van pénz, akkor uccu neki.

Kicsit délebbre van egy másik Trow, vele szépen kell beszélnünk egy újabb dalért. Ha mindennel megvagyunk, akkor menjünk ismét az öreghez (a bolt mellett ácsorog, ha otthagyjuk), és induljunk el vele a kapuhoz. Védelmezzük az úton, mire kinyitja nekünk a kaput.

The Farm

Ismét a hentest kell kísérgetnünk, és ezúttal élőhalott állatok támadnak bennünket. Kísérjük el a pálya túlsó felére, és közben azért gyűjtögessük a ládákat is. Időközben Hatcher is begyűjt egy íjat, és így együtt megküzdhetünk a Haggis Monsterrel. Jól meg kell sorozni, de közben szedegessük le a rengeteg lehulló állatot, mert ezek ha egyesülnek a szörnynyel, akkor annak visszanő az energiája. Ha készen vagyunk, kapunk egy csomó mindent, aztán fussunk a vízpartra, és vegyünk érzékeny búcsút a „rokontól".

Chapter XII: Firbolg Mines

Firbolg Mines

Nem meglepő, hogy egy bányában bányászokkal találkozunk, járjuk hát be a járatokat és beszélgessünk velük (sajna nem túl közlékenyek). Az első elágazásnál a jobb oldali járatot, ahol lila köd van, hagyjuk későbbre. Sajna Finfolkok is vannak, úgyhogy nem lesz harc nélküli a kirándulás. Ha feltérképeztük a terepet, akkor menjünk vissza az ismeretlen járathoz, és itt beszéljünk (kedvesen) Culainnal. Segítenünk kell neki összeszedni a társait, hogy könnyebben menjen az ásás, de erre már csak 10 perc maradt, mert ennyi levegő van. A két legközelebbit vigyük is hozzá azonnal, majd egy kört téve gyűjtsük be a

maradék négyet is, és őket is vezessük oda. Ha sikeres az akció, akkor megkapjuk a jól megérdemelt jutalmunkat. Látogassunk be a megnyílt járatba is, ahol egy ládával és Dolynnal találkozunk, aki nagyon hálás, ezért tőle is kapunk egyet s mást. Menjünk a térképen jelölt sárga pöttyhöz, amely most már nincs elzárva, és ugorjunk fel a tutajra.

Underground River
Ez tulajdonképp egy átvezető pálya. Előbb hajókáznunk kell (beereszthetünk egy patkányt csalinak a vízbe), majd egy rövid barlangos rész ellenfelekkel és pár ládával, és aztán megint tutajozás.

Finfolk Caverns
Egy kiterjedt barlangrendszerbe kerülünk, körkörös, egymásba futó járatokkal, és újratermelődő ellenfelekkel. A legdélibb ponton van egy áthatolhatatlan energiafal, mellyel nem tudunk mit kezdeni. Menjünk a legkeletibb csücsökbe, ahol is találunk egy gyámoltalan Firbolgot, Bannock nevezetűt. Legyünk jófejek, és vezessük ki a tutajhoz. Végül menjünk el az északnyugati sarokba, ahol egy tutajt találunk és Olevvel, a vikinggel találkozunk. Beszélgetésünkkor elsőre mindegy, hogy kedvesek vagy bunkók vagyunk, a másodiknál ne válasszuk egyiket sem, és hallgassuk végig, jutalmunk egy token lesz. Dumáljunk vele még egyszer, és a Firbolg „likvidálásáért" is kapunk egy kis ajándékot. Menjünk vissza az energiafalhoz, és idézzük meg a frissen upgrade-elt Bodyguardot, és így már át tudunk menni. Gyűjtsük be a ládákat, majd lépjünk be a déli bejáraton.

Obligatory Lava Level
Itt csupán annyi a dolgunk, hogy megmentsük, avagy hagyjuk a halálba futni az aktuális „Chosen One"-t. Az utóbbiért upgrade-elt Behemothdalt, az előbbiért egy új hárfát kapunk. Tessék választani. Utána vissza a barlangba és délkeletre a hajóhoz.

Narrow Sea
Megint tutajozás, de sokkal keményebb ellenfelekkel. Az én partim így nézett ki: Bodyguard, Knight, Thunder Spider, Elemental. Továbbá amikor már sokan vannak, és megjelenik a csáp is, érdemes egy hármas szintű Caleigh-t kérni. Ettől egy darabig sérthetetlenek leszünk, és a csápot is le tudjuk lőni a továbbhaladáshoz. Mindezt négyszer kell eljátszani. Az út végén három láda vár és a kijárat.

Chapter XIII: The Island Tower
A szokásos átvezető után a felvezető pályára kerülünk. Küzdjük végig magunkat a vörös fejűeken és a druidákon a torony bejáratáig.

Island Tower, Level 1
Szokás szerint megtörténik az ismerkedés a helyi főnökkel, de ezúttal még a bejárat is becsukódik mögöttünk. A térkép nem bonyolult, tulajdonképp csak egyfelé lehet menni, az ellenfelek javarészt az előző pályáról ismert sziklaszörnyek. A labirintus teli van csapdákkal, de nem vészes a dolog annyira, hogy Trap Findert hívjunk, kerülgessük ki őket.

Island Tower, Level 2
Az ellenfelek ezen a szinten a változatosság kedvéért láthatatlanok. Különösebb gondunk nem lesz velük, mint ahogy az ösvények bejárásával sem.

Island Tower, Level 3
Ez pálya sem nehezebb, mint az előzőek, itt a Fireboarok játszák majd a főszerepet. A kis tüzes bestiákat a legokosabb távolról elintézni, ezért ilyen lényeket idézzünk meg. A vége felé már lesz pár más lény is, sziklaszörnyek és láthatatlanok.

Mannanan's Chamber
Ez a srác bizony már keményebb ellenfél, állandóan eltűnik, és ilyenkor vagy forgószelet, vagy lávaesőt idéz meg, melyek elől próbáljunk elmenekülni. A csapatba érdemes nehézfiúkat rakni (Bodyguard, Brute) és egyszer-kétszer megidézni egy hármas szintű Caleigh-t, és az átmeneti sérthetetlenséget kihasználni. Ha végeztünk, akkor szerencsére nem kell megint végigmenni a tornyon lefelé, kapunk egy „taxit", viszont vár ránk egy újabb, végső torony. Irány Dounby!

Chapter XIV: Dounby Tower

Dounby Tower, Courtyard
Megérkezve elveszítjük az eddigi csapatunkat, és egy fixet kapunk helyettük (persze később lehet változtatni). Egy csapat druidát kell legyőzni, a szitu ismerős lehet az intróból. Egy hármas szintű Mannanan varázslat megteszi hatását, utána már csak a három Trow Bad Luck nótáját kell utoljára meghallgatnunk, aztán nekivághatunk a toronynak.

TUDTAD-E?
Használjuk bátran a Caleigh és Herne varázslatokat, ám ezekhez kellenek azok a bizonyos adder-stone-ok, melyeket a bal alsó sarokban számol a játék.

Dounby Tower, Level 1-12.
Minden szinten (összesen 12 van) egy korábban megismert ellenfél-csoporttal kell leszámolni, így a fejtörést legfeljebb a csapat összetétele jelentheti, bár nekem az alapfelállással sem volt gondom (esetleg a Health Stealert cseréljük fel egy Crone-ra, vagy amikor szükséges, idézzük meg). A 7. és a 12. szinten menthetünk.

Fionnaoch's Chamber
A végső helyszínre érve meglepő végkifejlet fogad. A poént nem akarom lelőni, ezért legyen elég annyi, hogy Caleigh és Fionnaoch fogad, és mindketten előadják a saját verziójukat. Ezután döntenünk kell, hogy kinek hiszünk és erről a csapattagjainkat is kikérdezhetjük. Döntsünk bárhogy, a végső csatában sem lesz egetverően nehéz dolgunk, használjuk bátran a hármas szintű Caleigh és Herne varázslatokat. Egyébként ha jobban meggondolom, akkor a harmadik választás a legcélszerűbb és egyben a legmókásabb is, na és ehhez még csataznunk sem kell.

m_anger

DUNGEON LORDS

Az előző szám bevezetőjében röviden már írtam arról, hogy a Dungeon Lords egy nagyszabású kaland-RPG keverék, amely igen élvezetes lehetne, ha nem csúfítanák el durva bugok. A végigjátszás mostani folytatásában meg is említek néhány ilyen bugot, ezekre érdemes figyelni, mert a játék egész örömét elvehetik. A múltkor adtam néhány tippet, hogyan járj el a rázósabb részek előtt, s nagyjából eljutottunk a kaland feléig. Ott hagytuk abba, hogy a Naga templom bejárata előtt álltunk. Szemfülesebbek talán azóta már be is léptek rajta, a többiek pedig csendesen álldogálva vártak rám. Nos, itt vagyok, irány a templom.

The Naga Temple

A templom egy igen zegzugos hely, bár igazából eltévedni nem lehet benne. Általános szabályként elmondható, hogy Graemere kiszabadításáig döntően mindig lefelé kell törekednünk, aztán jöhetünk vissza fel a kijárathoz. Nem írom le folyosóról-folyosóra, hogy merre menj, néhány fontosabb pontot igyekszek megadni, s az alapján mindig be tudod azonosítani, éppen merre jársz, s milyen feladatot kell végrehajtanod.

Az első kanyarok és kisebb csetepaték után egy nagyobb terembe érsz, ahol egy bőszme nagy kígyó fogad barátságosan mosolyogva (Colossus of Myrza). Kaszabold le jól, aztán irány tovább a szemközti járaton. Előbb-utóbb elérsz odáig, ahol Valdene néhány katonáját engedheted szabadon, majd rábukkansz Valdene-re is: más kérdés, hogy tömlöcét három rács zárja el tőled, s te éppen a feje fölül kacsintgathatsz le rá. Nem, ez nem az igazi, irány hát tovább a folyosókon lefele.

Utunkat különféle fejtörők és ügyességi feladatok nehezítik. Ilyen például az a négy platformból álló híd, amelynek elemeit egy-egy kapcsolóval lehet emelni, illetve süllyeszteni. Persze, hogy a dolog bonyolultabb legyen, egy kapcsoló több hídelemre is hat. Képzeletben számozd be ezeket az elemeket, legyen a hozzád legközelebbi az egyes, a legtávolabbi a négyes. A kapcsolók esetében pedig legyen a jobb oldali első az egyes, a bal oldali második a négyes. Na, ha ezzel megvagy, akkor olvasd össze, melyik kapcsoló melyik hídelemet mozgatja:

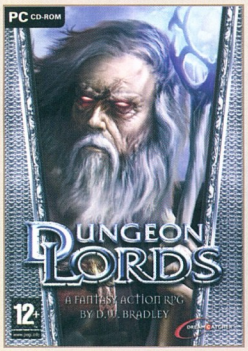
Kapcsoló	Hídelem
1	2 és 3
2	1
3	2 és 4
4	1 és 3

Ha itt nagy nehezen átjutottál, jönnek azok a termek, amelyekben különféle vágó és kaszaboló szerkentyűk között kell átkelnünk. Erre nincs recept, vagy ügyeskedsz, és átsurransz közöttük, vagy átcsörtetsz, és utána gyógyítod magad.

Ahogy haladunk lefelé, gyakran találkozhatunk a falakból mérges gázokat köpő kígyófejekkel; a méregfelhőket ki lehet kerülni, de ha beleszaladsz, az se nagy tragédia, feltéve, ha van nálad méreg elleni ellenszer (ez gyakran található lekaszabolt ellenfeleknél is, úgyhogy nagyon nem kell aggódni). Ha mindent jól csináltál, előbb-utóbb rábukkansz egy teremre, ahol egy kapcsoló van a falon, s az a terem közepén található óriási edényt nyitja, melyből csak úgy ömlik a mérgező pára. Sajnos, rossz hírem van: ebbe a párafelhőbe bele kell ugranod, mert a közepén ott van egy tárgy, amelyre szükséged lesz: a Sygil of Serpent. (Fontos: a tárgy nem látható, még akkor is csak nehezen, amikor a felhőben vagy éppen. Megoldás: ugorj be középre, s nyomkodd a Shift gombot, aztán rohanj ki, ha még van életerőd.)

Ha ez megvan, dönthetsz, mit szeretnél előbb tenni: elindulhatunk Valdene-t kiszabadítani, vagy előbb megszerezhetjük az ereklyét, amit a templom mélye rejt.

- **CD Link: -**
- **Fejlesztő: Heuristic Park**
- **Kiadó: Typhoon Games**
- **Megjelenés: 2005-Május-05**
- **Kategória: RPG + Hack 'n' slash hibrid**
- **Honlap: www.dungeonlordsgame.com**



Az utat, amely Valdene kiszabadításához vezet, nem nagyon nehéz meglelni, nekem mégis több órába telt, míg rájöttem a nagyon egyszerű megoldásra. Van a templom folyosói között egy olyan hely, ahol egy csapóajtó nyílik ki alattad, s lezuhansz egy barlangba. (Ha a barlangba keverednél először, akkor pedig fölnézve láthatod a csapóajtót.) Nos, a dolog nyitja ennyi: át kell ugrani a csapóajtót. Nem könnyű, mert pixelre pontosan ki kell számítanod, honnan ugrasz, és – most jön a lényeg – ne helyből ugorj, mert úgy nem fog sikerülni. Nekifutásból sokkal könnyebb, legfeljebb néhányszor lezuhansz a barlangba. Ha sikerült átugranod, vedd jobbra az irányt, s hamarosan rábukkansz Valdene-re. Valdene elmeséli, hogy letartóztatása és száműzetése csak egy politikai trükk volt, hogy beépülhessen

SKULDOON

Vartugg's Fortress

Vartugg elégedetten látja, hogy elhoztuk neki Graemere vérét, az viszont boszszantja, hogy nincs a birtokunkban Lord Graemere-től egy ígéret, amely őt szövetségeseként ismerné el, s megbocsátaná korábbi ármánykodásait a lord ellen. Hozzátesszem, ilyen levelünk nem is lehet: a templomban, ugye, ilyet nem adnak, ha pedig vennéd a fáradságot, hogy a Valdene kiszabadítása után elbaktass a Bolen Fields-ig, hogy ott megkeresd Lord Graemere-t, csalódnod kéne: nem fogod megtalálni. Ez lényegében csak egy sztorifordulat; bármit is válaszolsz Vartuggnak, el fog téged küldeni a Vale of Ruinba, hogy ott helyezzük a Valdene vérét tartalmazó fiolát egy oltárra (Unholy Arc), s cselekedjünk úgy, ahogyan az ily módon megidézett alak mondja. Igen ám, de Vale of Ruin egy sziget, melyet csak a Holdkapukon (Moongate) keresztül lehet megközelíteni, de azokat meg még nem tanultuk meg használni! Emlékeztek még arra, hogy Emmindor emlegetett egy bizonyos Staroxia nevezetű papnőt, aki segíthet nekünk? Keressük meg őt: s mivel Skuldoontól nem lakik túl messze, itt a remek alkalom, hogy ezt megtegyük.

Amikor már Talendorból jövünk ide, s birtokunkban van a Vartugg által annyira óhajtott tárgy (Vartugg's Eye), Vartugg felfedi előttünk a teljes sztorit. Mivel kémei az egész vidéket szemmel tartják, tudja, hova vitte Lord Barrowgrim a király lányát. Elmondja nekünk, hogy a lány egy Ikrella nevű boszorkány titkos kastélyában van fogságban, túl a Fekete Mocsáron (Black Swamp). A mocsárban található kastélyt ősi kőszobrok őrzik a hívatlan látogatók elől, s csak azt engedik át, aki tudja a varázsszót: YRINTHABL. Vartugg reméli, ha minden jóra fordul, a király nem felejti el, kinek köszönheti a segítséget, mi meg reméljük, hamarosan megszerezzük az utolsó ereklyét, s kiszabadítjuk a király leányát is… Irány a Fekete Mocsár, s benne a titokzatos Maze of Yrinthabl!

Staroxia

Staroxia a Skuldoontól nyugatra lévő félszigetet csúcsán lakik, nem hinném, hogy gondot jelentene megtalálni. Skuldoont hagyd el déli irányban, kövesd az utat, mintha a Naga Templomba akarnál visszamenni, de még a mocsarak előtt vedd északnak az irányt.

Barrowgrimhez (jópofa fordulat), de sajnos, rosszul sült el a dolog: Barrowgrim leleplezte, és odaadta őt a nagáknak. Ami a lényeg: kérjünk tőle vért (végül is ezért csináltuk végig ezt az egész hercehurcát), amit ő, bár kissé vonakodva, de meg is tesz.
A templomban már csak egy ereklye várja, hogy megszerezzük. Ehhez fel kell használnunk a valamivel korábban megszerzett követ (Sygil of Serpent). Indulás visszafelé, és lefelé. Akkor járs jó helyen, ha lávához érsz, meg mérges gázokat lövellő vízköpőkhöz. A láván át lehet rohanni, csak a feltörő lángokra kell figyelni, a mérges gázokat vagy kikerüljük, vagy megmérgeződünk (ez utóbbi sem tragikus, elég, ha csak a végén gyógyítod magad, a méreg elég lassan hat). Ha a követ behelyezzük a falba, egy különös, földalatti romhoz teleportálódunk. Itt meg kell küzdenünk Nypherus-szal, egy csúnya, nagy, ronda nagával. Ha ez megvan, a terem közepén megtaláljuk a keresett ereklyét, a Robes of Regeneration-t. Pompás! Induljunk visszafelé, mindig felfelé, s hagyjuk el a Naga Templomot. Irány Vartugg erődje Skuldoonban!

Amikor megleled a kicsiny szentélyt, ahol Staroxia tengeti napjait, baktass fel a lépcsőn a papnőhöz. Hallgass és olvass végig figyelmesen mindent, amit mond, sok információval leszel gazdagabb.
Megtudhatod, hogy a Hatalom Ereklyéi közül az egyik a titokzatos Árnyékromok (Shadow Ruins) között lelhető, ám oda eljutni sem könnyű. Mindenekelőtt a közeli Savage Lands vidékein barangolva fel kell lelnünk egy fickót, aki valami Fa-totem őrzője. Csak ezzel a totemmel a hátizsákunkban érdemes elindulni messze északra, az Északi Pusztákra (Northern Steppes), mert csak ez a varázstárgy képes felébreszteni az alvó fákat, az Erdő Őreit (Guardian of the Forest). Ahová az Erdő Öre minket beenged, nem más mint egy kicsiny sziget, ahol rábukkanhatunk egy kristályra (Crystal Stones): ez lesz a nyitja az Árnyékvilág titokzatos kastélyának.
Staroxia beszél még nekünk a többi ereklyéről is, de ennél sokkal fontosabb számunkra Grymlock története. Aki figyelmesen követte a leírást, az első részből még emlékezhet, hogy említettem már ökelmét: ő az a kissé zavart fejű mágus, aki valaha Galdryn társa volt, s a rúnamágia nagy tudója. Staroxia tudja, hogyan kell a varázslót őrültségéből kigyógyítani, megbíz hát, hogy ha felleled, mondd ki a varázsszavakat: ALTOR VARE ROSTRUM – ettől megjön majd az esze.
Köszönjük, ennyi tanács elég is lesz, irány a Savage Lands!

TUDTAD-E?
Ha harcos karakterrel játszol, akkor is érdemes néhány egyszerűbb varázslatot megtanulni. A Summon Wolf ves vagy Summon Undead nagyobb harcoknál hasznosnak bizonyulhat...

Savage Lands

Sem Skuldoontól, sem Staroxia szálláshelyétől nem esik messze ez a vidék, amely a kontinens legdélebbi vidéke. Akkor járunk jó helyen, ha egy kis tisztást lelünk, melynek közepén egy ronda kis fickó fogad, egy bizonyos Worglaw (ha korábban már jártunk is erre, vele akkor sem találkozhattunk). Worglawtól a Fa-totemet 10000 aranyért kell megvennünk (remélem, spóroltatok magatoknak ennyit, különben lehet menni gyűjtögetni). Ha nálunk a totem, vegyük az irányt északra, a Battlefield of the Dead irányába. Fontos viszont, hogy a Lake Dreadot elérve a Lake Dire felé menjünk tovább (kövesd a térképen, amit mondtam, s ha ránézésre most logikátlannak tűnik is, bízz bennem: megkíméled magad egy fölösleges úttól át a Battlefieldsen).

Northern Steppes

Ha követted, amit az imént írtam, akkor most úton vagy a messzi észak vidékei felé. Amint elhagytad a Lake Dire-t, nem messze onnan egy kicsit északra megleled az őrült varázsló, Grymlock tornyát. Javaslom, látogass el ide, mielőtt folytatnád utadat az Erdő Örei felé.

Grymlock

A megzakkant varázslót nem biztos, hogy a tornyában találjuk, lehet, hogy a közeli mezőkön flangál, biztos, ami biztos, nézz körül a környéken is! Amint megleled, rögtön súgd a fülébe a varázsszavakat, mert különben csak össze-vissza hablatyol. Amint emlékezete visszatér, az öreg varázsló elmondja, hogy valamikor Galdryn rábízta a titkot, az egyik ereklye rejtekhelyét. De egy gonosz druida, bizonyos Khad, megszerezte a varázstárgyat, az ő elméjét pedig összezavarta. A druida egy szigeten él (Vale of Ruin), a varázstárgy ott található egy erődítményben (Temple of Draedoth). Ahhoz, hogy a szigetre juss, ismerned kell a holdkapuk titkát. Számunkra ez a fontos pont: Grymlock átadja nekünk a varázskönyvet, s ezzel használni tudjuk ezeket a teleportálásra szolgáló kapukat (Moongate). Illetve az aktiválásukhoz szükséges még holdkő is, ezt pedig Arindale-től északra, a Lost Lake szigetén találhatunk. Ha a Moonstone is a birtokunkban lesz, nem lesz akadálya, hogy útra keljünk akár az általa emlegetett Draedoth Templom, vagy akár a Vartugg által említett oltár felé. Most viszont érdemes felkutatni előbb az Erdő Őreit. Tehát menjünk tovább északkeletnek, s hamarosan rájuk is bukkanunk.

GuArdian of the Forest

Néhány ent állja el az utunkat, nekik, illetve vezetőjüknek, Wuldenfyrnek kell átadnunk a Fa-totemet, melyet Worglaw-tól kaptunk.

Az entek annyira elcsodálkoznak, hogy egy közönséges ember birtokolja a totemet, hogy még némi varázscuccossal is megdobnak (Staff of the Grove). A lényeg: megnyitják előttünk az utat, amely egy tóhoz vezet, s annak közepén pedig egy kis sziget, rajta az a Shadow Crystal, amelyről Staroxia beszélt, s amely nélkül nem juthatunk be az Árnyékok Birodalmába, ahol pedig egy újabb ereklye vár ránk. A kristályt begyűjtve ugorjunk a tóba, s délnek ereszkedjünk le a vízesésen: így máris a Shadow Ruins előtt állunk, s nem kell óriási távolságokat visszafelé gyalogolni. A kristállyal nyissuk meg a romtemplom bejáratát, s lépjünk be azon.

Shadow Ruins

Nos, barátaim, szerencsés helyzetben vagytok, ha e leírást olvassátok. A Shadow Ruins ugyanis egy olyan bugot tartalmaz, amely észrevehetetlen, ugyanakkor a játék VÉGIGJÁTSZHATATLANNÁ VÁLIK. Kövessétek figyelemmel az alábbi leírást, s most valóban figyeljetek arra, hogy abban a sorrendben tegyétek dolgotokat, ahogy itt most leírom, ugyanis a mellényúlás lehetősége éppen a sorrendiségben rejlik (természetesen én jól benyaltam ezt a szép kis bakit, s

kétheti keresgélés után, mikor már feladtam volna, bukkantam rá a neten a megoldásra). Amikor belépsz az épületbe, egy teremben találod magad, előtted egy út, balra és jobbra egy-egy kapcsoló, de azokhoz nem férsz oda, mert két nagy kőszobor áll előttük (Athena Guardians). Ha elindulsz az előtted lévő folyosón, egy elágazáshoz érsz: mindegy, melyik utat választod, mert a falak bezáródnak előtted, az előcsarnok két szobra pedig megelevenedik. Nosza, üssük be jól szép kőarcukat, s mindjárt hozzáférünk a kapcsolókhoz. A bejárat felől nézve a jobb oldali a kivezető teleportot aktiválja, de ezzel ne foglalkozzunk most (sőt, egészen a relikvia megszerzéséig ne is hagyjuk el a helyszínt, mert nem biztos, hogy vissza is enged a program; lám, egy újabb bug.)
A bal oldali nyitja a bezáródott falakat.
Ha az elágazásnál balra indulsz, a végén egy szobába érsz, melyben könyvek találhatók, s ott rábukkanhatsz egy kilazult könyvre is (Loose Tome). Rántsd meg, s kinyílik egy titkos ajtó. Minket azonban nem a titkos ajtó érdekel, hanem a szobában található teleport, amelybe lépve egy kisebb teremben találod magad, medencével a közepén. A medencével nem foglalkozunk, annál inkább a ránk támadó ellenfelekkel. A szobában található ládából jó esetben egy Shadow Stone potyog elénk, erre nemsokára szükségünk is lesz. Uccu vissza az elágazásig, ott tovább (úgy, mintha az elején jobbra indultunk volna), ahogy befordulunk, mit látunk? Egy másik folyosót, naná, ki gondolta volna! Egy elágazásnál a földön különböző rúnák vannak felfestve, most ne foglalkozzunk velük, tehát tovább a rövidke folyosón, s beérünk egy terembe, amelyben két újabb őrszobor található. Az imént szerzett Shadow Stone-t tegyük az egyik szobor nyakdíszébe; ökelme megelevenedik, mire mi jól leverjük, s a belőle kipottyant követ meg felhasználjuk társa ébresztéséhez. Ha mindkét szobrot levertük, a helyiségben elérhetővé válik egy teleport. (Ha eddig pontról pontra úgy jártál el, ahogy leírtam, fellélegezhetsz; megúsztál egy durva bugot. Ha ugyanis ezt a termet utoljára hagyod, nem lesz felhasználható Shadow Stone-od, és nem is tudod aktiválni a teleportot). Nos, ha már itt vagyunk, ugorjunk is be a teleportba. Egy teremben találod magad, amelyben három aktív és egy egyelőre bekapcsolatlan teleport található. Először a bal oldali helyiségbe kéne bejutni (ugorj szépen a körbe-körbe keringő kövek egyikére, majd anélkül, hogy az őrszobrok letaszításának róla, utazz rajtuk a kívánt bejáratig). Ott egy emelvényen

találsz egy mágikus kristályt, ezt most vidd át a másik oldalra, és tedd az ottani emelvényre. Lám, aktiválódott a negyedik lehetséges kijárat, hát menjünk most arra.
A teleport egy olyan terembe visz, amelyben három kőszobor áll, szerintem már tudod is, mi a dolgod. Bizony, megszerezni az életre keltésükhöz szükséges Shadow Stone-okat. Ennek menete egyszerű: belépsz a teremben található egyetlen működő teleportba, s Shadow Realm szigetein addig bóklászol, míg nem találsz egy helyet, amelyen egy lá-

CHEAT TIPP

Rising Kingdoms

Játék közben nyomd le az [Enter] billentyűt, majd vidd be az alábbi kódok egyikét:

fasterfaster - egységek képzése gyorsabb, a fejlesztések gyorsabban elkészülnek.
makemefamous - hét glória megszerzése
makemerich - 3000 arany, 100 gyémánt
octrta Activate - összes csalás

Rollercoaster Tycoon 3: Soaked

Nevezd át a park valamelyik látogatóját az alábbi névre a csalás aktiválásához.

Játék közben kattints az egyik látogatóra.
Kattints a „*General Information*" gombra (melyet az „i" betű jelöl).
Kattints a látogató nevére, töröld ki, vagy nyomd meg a backspace-t.
Üsd be a kódot a név helyére, majd nyomd meg az [Enter] gombot.
Ekkor a csalás aktiválódik.

Alistair Lindsay - Hanggörbítés
David Walsh - ismeretlen hatás
M Brookes - földalatti
Mornington Crescent – ösvényfalak engedélyezése
Rick Griffiths – alagút-cápa

További csalások:

John D Rockefeller - $10,000 plusz pénz
Mouse - A látogatók csak álldogálnak
Atari - A látogatók nevetnek és éljeneznek
Frontier - A hullámvasutak sosem romlanak el
Guido Fawkes - Részletesebb tűzijáték szerkesztő
Chris Sawyer - A látogatók ugrálnak örömükben
John Wardley - Megszünteti a súlykorlátozást a hullámvasutakon
James Hunt - Buggy járja körbe a parkot
Shifty - Látogatók táncolnak
D Lean - Repülő kamera útjának megváltoztatása
ATITech - Gyorsítás
Jonny Watts - Látogatói kamera
Atomic - Nagy robbanás
Sam Denney - Ismeretlen hatás
Jon Roach - Ismeretlen hatás
A Hitchcock - Ismeretlen hatás
PhotoStory - Ismeretlen hatás

Az 1.x verziószámú javítás telepítésével a következő csalások is elérhetővé válnak:

Andrew Thomas - Csökkenti a súrlódást
David Braben - Megszünteti a sebességkorlátozást
Andrew Gillett - Ismeretlen hatás
Ghost Town - A látogatók nem tudnak bejutni
FPS - FPS kijelzése

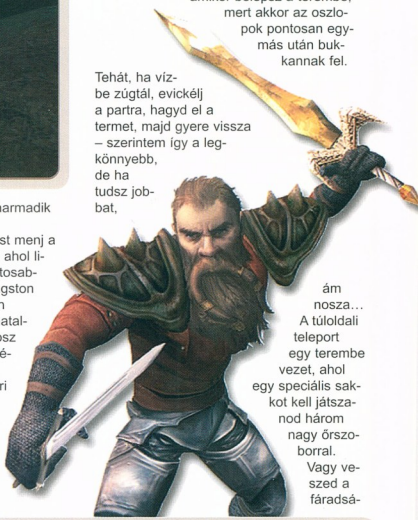
A 2.x verziószámú javítás telepítésével a következő csalások is elérhetővé válnak:

Isambard Kingdom Brunel - alkalmazottak képzése

da van. A ládát kinyitod, kiveszed belőle a Shadow Stone-t, azzal visszamész a terembe, és aktiválod az egyik szobrot. Ha legyőzted, megnyílik egy újabb teleport, abba

ismét belelépsz, és így tovább, még kétszer. Az utolsónál egy teremben egy kapcsolót találsz, amelyen egy rúna van; ezt kell aktiválnod (hogy miért, az hamarosan kiderül). Ha ez megvan, irány vissza, amerről jöttél. Ha elhaladsz a folyosó mellett, amelyen a rúnák vannak fölfestve, bal kéz felé egy teleportot látsz (egyszerűbben mondva, ez a bejárattól jobb kézre eső folyosó vége). Ugorj bele, ugrálj át a platformokon, miközben kerüld el a falból előtörő tűzcsóvákat, majd a terem végén a teleportba lépve egy teremben találod magad, amelyben egyetlen hatalmas torony áll. A toronyra úgy juthatsz föl, ha megkeresed az első szint oldalán a kapcsolót (egy kilazult tégla – Loose Brick – az), felkapaszkodsz, majd a következő szinten ismét egy kapcsolót keresel, és így tovább a tetejéig. Más kérdés, hogy a teremben jelenlévő szörnyeknek is lesz ehhez egy-két szavuk. Tételezzük föl, hogy sikerült felkapaszkodnod a torony tetejére: itt aktiválhatod a második rúna-kapcsolót, s azután a termet egy kicsivel lentebb található platform teleportján keresztül hagyhatod el. Most menj vissza arra folyosóra, ahol a földön a rúnák vannak fölfestve. Jegyezd meg a sorrendjüket, s a teremben, amelybe vezet, abban a sorrendben ugorj az oszlopok tetejére, amely sorrendben a rúnák voltak a földön. Ha leesel, semmi gond, kis csata, meg némi árnyékvilágbeli bolyongás után újból a folyosó elején találod magad. Ha sikerült átugrálnod, két irányba mehetsz. Balra egy olyan folyosóra jutsz, amelynek mindkét végében teleport van, s látszólag bármelyikbe lépsz, nem haladsz előre. De csak látszólag! Ha megfigyeled a képeket a falon, láthatod, hogy azon egy lovag küzd egy szörnnyel, de nem minden esetben ugyanaz a kép: néha felcserélődik a lovag és a szörny helye. Ha mindig arra mész, amelyik oldalon a szörny van, három vagy négy teleportálás után eljutsz egy árnyékvilágbeli szigetre, majd onnan a kiutat megleled egy terembe, ahol oszlopok állnak ki a földből. Itt úgy juthatsz át, ha a kék rúnákat tartalmazó oszlopokra ugrálsz. Ha sikerült, a túloldali teremben aktiválhatod a harmadik rúna-kapcsolót.

Irány vissza, s az elágazásnál most menj a másik irányba. Egy terembe jutsz, ahol lidércek kínoznak egy lovagot (pontosabban egy szellemlovagot). Lord Kingston elmondja annak történetét, hogyan győzte le őt, s hogyan vette át a hatalmat egy Nauselom nevezetű gonosz szellem, s tette árnyékbirodalma részévé a kastélyt. Elmondja, hogy megszabadításának kulcsa egykori kardja, a Shadowslayer, azzal le tudnánk verni az őt kínzó lidérceket, s akkor ő is segíteni tudna nekünk. Oké, azon ne múljék! A helyiségből két másik teleport nyílik, s akad egy olyan is, amelyik még nem aktív, de a falon mellette már világítania kell három rúnának, amelyeket eddig aktiváltunk. (Ugye, most már világos, hogy mivégre volt eddig ez a sok gürcölés?) Mi most válasszuk a lovagtól balra eső teleportot, hogy megszerezzük a kardot. Egy teremben találjuk magunkat, ahol lovagszobrok vannak körben elhelyezve. Az egyik kezében egy Shadow Stone van; vegyük el, s irány vissza. Amikor ismét odaérünk, ahol a lovag van, vegyük az irányt a másik teleportba. Kicsit kemény feladat jön. Egy medencén kell átjutnunk, amelyben négy oszlop emelkedik és süllyed, meglehetősen rendszertelenül. Az oszlopokon átugrálva úgy kell elérnünk a túlpartot, hogy nem érhetünk a vízbe (vagy inkább sav az, mert sebez is), mert akkor kikapcsol a túloldali teleport. Csak egy tippet tudok adni: a legjobb akkor nekilendülni, amikor belépsz a terembe, mert akkor az oszlopok pontosan egymás után bukkannak fel.

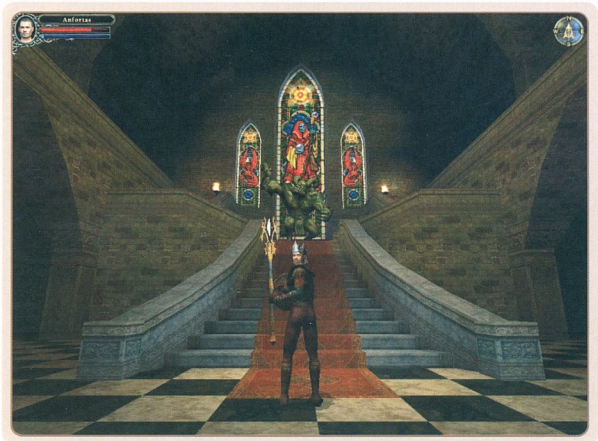


Tehát, ha vízbe zúgtál, evickélj a partra, hagyd el a termet, majd gyere vissza – szerintem így a legkönnyebb, de ha tudsz jobbat, ám nosza… A túloldali teleport egy terembe vezet, ahol egy speciális sakkot kell játszanod három nagy őrszoborral. Vagy veszed a fáradsá-

TUDTAD-E?

Ha van rá módod, fejleszd azokat a képzettségeid, amely a Hatalom Erőklyéinek hatékonyabb kihasználását segíthetik (pl. Rod of Divinity-hez a Pole Arm képzettség).

got, és kikísérletezed a szabályait (nem túl bonyolult), vagy ha ehhez nincs türelmed, itt a megoldás: Kezdd balról a harmadik mezőn (úgy néz ki, mint egy háromszögbe rakott kilences), aztán: ELŐRE, BALRA, JOBBRA, BALRA, ELŐRE, ELŐRE, JOBBRA, JOBBRA és ELŐRE. Ha valahol elrontod, meg kell küzdened az egyik őrszoborral, s kezdened elölről (tapasztalati pont gyűjtésére különben remek hely).
Ha átjutottál a terem túloldalára, felmarkolhatod a Shadowslayer kardot, s irány vissza Lord Kingstonhoz. Verd le a lidérceket, majd kövesd Lord Kingston útmutatásait. Azaz menj abba a terembe, ahol a lovagszobrok állnak, helyezd a kardot Lord Kingston szobrának kezébe, majd kövesd a lovag szellemét a teleportokon keresztül (mindig abba a teleportba lépj, amelyik mellett megáll). Ha jól csináltad, bejutsz az árnyékbirodalmakba, majd onnan úgy keveredsz ki, hogy a lovagterem közepén álló kis emelvény tetején találod magad, s előtted az utolsó rúna-kapcsoló. Csak lépj rá, s vissza oda, ahol a Lord Kingstont kínozták: világít mind a négy rúna, aktív a teleport, amely Nauselomhoz vezet.



Nauselom szerintem a játék legnehezebb főellenfele (a játék végi főgonosz gyerekjáték hozzá képest), úgyhogy egy párszor meg fog fektetni, de ne csüggedj. A terem közepén, ahol verekedtek, ott vár egy újabb ereklye: a Rod of Divinity, de egyelőre nem férsz hozzá. Ess neki Nauselomnak, üsd, ahogy éred, majd amikor eltűnik, maga mögött hagy egy kristálykövet. Ezt helyezd egy szobor kezébe, mire megjelenik egy energiasugár. No, ezt kell még négyszer eljátszani, míg végül a Hatalom Ereklyéje kiszabadul, s ezzel már végleg megfektetheted Nauselomot. Fújd ki magad! Addig elmondom, hogy most el kellene induljunk a Vale of Ruinba, de ahhoz előbb még holdkövet kellene szereznünk. Ezt az Arindale-től északra található Lost Lake kis szigetecskéjén tehetjük meg. Menjünk most oda!

Arindale

Arindale-től északra található a Lost Lake nevű tó. Remélem, a tavon található kis szigetet felkeresése senkinek sem jelent nehézséget. Addig kószáljunk a szigeten, amíg fura kék oroszlánszerűségek nem támadnak ránk. Ha lenyomod őket, kipottyan belőlük a vágyott Moonstone. (Pontosabban csak egyből, a többire vadászni legfeljebb tapasztalati pontok gyűjtése céljából érdemes.) Most már minden megvan, ami a teleportáláshoz kell, Arindale-ben van is egy Moongate, teleportáljunk hát a Vale of Ruinba!

Vale of Ruin

Itt ugyebár két feladatunk is akad: először is a Vartugg által kapott feladat teljesítése, a Valdene vérét tartalmazó fiola elhelyezése egy oltáron. Ehhez délnek kell elindulnunk a szigeten. Amikor az oltárhoz érünk, s ott elhelyezzük a fiolát, legyünk türelmesek: valós időben kb. egy perc, mire feltűnik a küldött! Valkyra elmondja, hogy a Vartugg által óhajtott tárgyat egy Voraatus nevű démon őrzi az északi pusztákon található Tomb of Soulsban. Ahhoz, hogy oda bejussunk, ismernünk kell az ajtót nyitó varázsszót (AVAT DEMONICUM), amelyet a sírkamra őrzőjének kell bemondanunk.
Rendben, ez is megvan (Voraatusra majd hamarosan sort kerítünk). Ha viszont már úgyis a szigeten vagyunk, menjünk annak északi csücskébe, ahol vár minket a druidák temploma.

Temple of Draedoth

Amint belépünk, s körülsétálunk az előcsarnokban és az abból nyíló két folyosóban, a következőt tapasztaljuk: három irányba mehetnénk, de ebből kettő zárva. Középen egy ménkű nagy vasrács, a jobb oldali végén pedig egy kisebb, de hasonlóképp zárva. Mit tehetünk hát? Indulunk a bal oldali folyosón.
Erre egyértelmű a helyzet: rács erre is akad, de ott rögtön megtalálható a nyitókar is. Miközben baktatunk a folyosókon, mindenféle szörnyek támadnak ránk (hja, barátaim, az élet nem egy habostorta…). Még succubus-ok is akadnak közöttük. Érdekes, én eddig úgy tudtam, hogy ezek a démonnők a férfiembereket nem csak szimplán megölni akarják, hanem még… Pardon, elkalandoztam. Szóval, elérsz egy terembe, ahol a víz piros. (Mittudomén miért, így dizájnolták, csend legyen a hátsó sorokban!) Itt a jobb oldali irányban egy lift található. Irány lefelé, s a folyosók végén egy nagyobb teremben egy ládára bukkansz (meg sok ellenfélre). A ládában rejtezik a kulcs, amely az előcsarnokból nyíló nagy vasrácsot (a bejárattal szemközti) nyitja. Siess visszsza, s baktass föl az emeletre vezető lépcsősoron. A lépcsőforduló-ban egy érdekes szobor

áll: egy nagy, ronda szörny. Hé, hó, hát ez nem is szobor…! Nyomd le ezt a rusnyaságot (Elemental of Evil), aztán fenn az emeleten egy ládában rábukkanhatsz a hőn áhított kulcsra (Gold Key). Indulj lefelé, és most már a kulcs birtokában kinyithatod az előcsarnokból jobbra vezető járat végén található ajtót (valójában a kulcs nem a rácsot nyitja, hanem a hátad mögött egy kis titkos szobát, ahol a rácsot nyitó kar megtalálható, de nem akartam ilyen részletekbe bocsátkozni…) Mindeközben persze sokat kell harcolnunk a véletlenszerűen kisorsolt ellenfelekkel. (Na, ezt elmesélem, még ha a szerkesztő csúnyán néz is, mit sztorizgatok én itt! Az egyik véletlenszerűen beadott ellenfél nem volt más, mint maga Demus Fathien, akit ugye, Ulmban már elpáholtunk rendesen… Még a kulcs is nála volt, ami mellesleg ott pihent az én hátizsákomban is! Hát ez elég gáz… És még sok ilyen bug akad a játékban…)

A rács mögött egy terem vár, amelyben állítható magasságú kőpillérek állnak, a falak mentén pedig kapcsolók sorakoznak (minden pillérnél egy). Ha balra, fentre nézel, látod a célodat: egy kijárat, amelyet most még rács zár le. Ez az egész terem nem nehéz ügy: mássz fel arra a pillérre, amelyikre tudsz, nyomd be a kapcsolót (az egyik ki fogja nyitni az említett rácsot), mehetsz a megmozgatott pillérre, és így tovább… Ettől csak az utolsó pillér tér el, mert az oldalirányban mozog a fal mentén. Értelemszerűen ugrásodat időzítsd úgy, hogy amikor a szemközti bejárat irányába mozog, akkor pattanj a tetejére.

Fent, egy körfolyosón Draedoth mágusok rohannak meg, püföld őket, mignem az egyikükből kiesik egy Demon Stone. Igen, ez kell nekünk! Itt az emeleten ugyanis akad egy ráccsal elzárt helyiség, amelyet nem kulccsal, hanem ezzel a kővel kell nyitni. A falon van a nyílás, amelybe tedd be a követ (Claw of Khad). Rács fel, mi pedig egy pepita padlójú teremben találjuk magunkat, amelynek a közepén egy teleport vár ránk. Jól van, mindjárt célnál vagyunk: a teleport ugyanis elvisz minket egy olyan helyre, amely nagyon hasonlít a Naga Templom földalatti romvilágára.

A romok között kösszunk, kapaszkodjunk egyre feljebb (vigyázz, néhány híd leszakad alattad!), míg szembe nem találjuk magunkat Baloroth-tal, egy nagy, ronda vörös démonnal. Jó nagyokat üt, szó se róla, ha nem figyelsz, akkorát kapsz, hogy lerepülsz a hídról, s a pofon, meg a zuhanás sebzése együtt akár meg is fektethet. Ne hagyj neki sok időt, és különben is, ha eddig a játékleírásban engem követtél, akkor nem rohangáltál el a nagyhatalmú ereklyékkel Talendorba, s most még nálad van a Rod of Divinity. No, ha így van, s még a Pole Arm képzettségedre is fordítottál néhány pontot, akkor most ezzel a varázstárggyal mindent bele. Amikor Baloroth végleg elcsendesedik, s rusnya teste elhalványodik, szemünk megakad örökségén: egy kulcs az (Key of Fire).

Szaladjunk fel a démon által őrzött csigalépcsőn, és a kulccsal nyissuk ki az ott található ajtót. Egy nagy terem kellős közepén egy emelvényen ott hever a relikvia, amiért anynyit hajtottunk. Elvenni azonban még most sem tudjuk. Először is azért, mert mágikus burok védi, másodszor meg a teremben lévő ellenfelekkel is kéne kezdeni valamit. Az ellenfelek vezetője Khad, a gonosz druida (bár inkább nindzsának néz ki az isten-

adta); verjük le őt először. Nem túl nehéz ellenfél, csak állandóan tüzet lő ránk a botjából; ezt védjük le, vagy kerüljük ki. Ha lelőkjük az emelvényről, szertefoszlik, aztán felbukkan a másik oldalon, úgyhogy a lökdösődés legfeljebb időnyerésnek jó, hogy gyógyítsunk magunkon, vagy egyéb ellenfeleinknek is adjunk néhány pofont. Ha mindenkit lenyomtunk a teremben, lesz időnk jobban körülnézni, s láthatóvá válik, hogy a falon körben négy helyen négy nyílás (Claw of Khad) található. Ezekbe bizony mindegyikbe egy-egy Demon Stone kell. A köveket abban a teremben leled, amelyikből ide jöttél, tehát nem érdemes az itt található ládák nyitogatásával bajmolódnod. Szóval vissza a romok közé, s ott addig császkálni, míg összesen öt követ be nem tudsz gyűjteni. (Nem, nem tévesztettem el, az ereklye megszerzéséhez tényleg négy kell, de szükség lesz egy pálya végi ötödikre is.)

Amikor mindezzel megvagy, a köveket ileszd a megfelelő helyekre, s lám, máris hozzájutottál az utolsó előtti ereklyéhez is (ez egy pajzs, a Ward of Containment). A romok közül kijutni csak előrefelé lehet, menj hát abba az irányba, ahol mind-

TUDTAD-E?
Mindig hordj magadnál több pajzsot, mert egy idő után elhasználódnak, és szétmállanak.

eddig vasrács zárta le az utat. A folyosók végén kell felhasználnod az egyetlen megmaradt követ, s máris egy teleport vár rád. Elhagyhatjuk a templomot, irány kifelé, és utána vissza a szigeten található Moongate felé!

Eljött az ideje, hogy sort kerítsünk Vartuggnak tett ígéretünk teljesítésére, Voraatus démon legyőzésére. Ezért utunk következő állomása legyen az északi pusztákon található Tomb of Souls.

Tomb of Souls

A Northern Steppes délnyugati csücskében található ez a sírhely, amely egy démont rejt, s akit most nekünk fel kell ébresztenünk, hogy visszaszerezzük, amit Vartugg valaha neki adott.

A bejáratnál egy kőfej fogad minket (ő az a bizonyos őrszem, akiről Valkyra is beszélt), de minden további nélkül beenged minket, ha kimondjuk a jelszót, melyet Valkyra súgott meg nekünk.

Bent egy kis lefelé tartó lépcsőzés után egy terembe érünk, amelyből öt irányban mehetünk tovább, de persze éppen az van zárva, amerre mennünk kéne. Szorgos népünk győzni fog! – biztasd magad, s ha akarod, derítsd föl mind a négy elérhető kisebb helyiséget: sok harc, és némi jutalom lesz részed.

A rácsos ajtó kulcsát

TUDTAD-E?
Egy fontos tanács: használj sok mentést, hogy ha egy bugnál végleg beragadnál, visszatérhess egy korábbihoz.

(gold key) a bejárathoz viszonyított bal első kis teremben lead; ezt csak azoknak mondom, akiknek nincs türelmük a sok szösszmötöléshez, vagy már kezd lerohadni az ujjuk a sok szörnykaszaboló kattintgatástól. Mivel a labirintus nem túl nagy, haladj, amerre jónak látod, előbb-utóbb elérkezel egy olyan terembe, amelynek a közepén egy furcsa emelvény áll, s szemmel láthatóan valamilyen mágikus cuccal aktiválni kell. Ez a bizonyos „cucc" egy kő, amit a bal oldali folyosót választva lelsz meg egy szobrocska kezében. Ha a jobb oldali folyosót választanád, egy lezárt kis terembe érnél, amelyhez kulcs kellene (ráadásul tűzköpők nyomatják rád az áldást rendesen). Amint a követ az emelvényre helyezed, kinyílik egy ajtó, s te már szaladsz is a megnyíló járatban, amikor… zutty, leszakad (pontosabban lenyílik) alattad, te pedig a vízbe pottyansz. Ha most rám hallgatsz, ki se mész a vízből, hanem a víz alatt található ládák egyikéből szépen kiszeded azt a kulcsot, ami a fenti jobb oldali folyosó végén (a tűzköpőknél) található ajtót nyitja. Oké, megvan a kulcs? Akkor irány vissza, felfelé. Innen a dolog, remélem, egyértelmű. A kulccsal kinyitod az ajtód (közben kicsit megégsz, sebaj), a teremben, ahova bejutottál, megkeresed a híd kapcsolóját, azzal zárod a hidat, s utána szépen visszaballagsz a hídhoz. Némi kis harc után eljutsz a sírkamráig, amely Voraatus szarkofágját is őrzi. Kopogj be hozzá szépen: kicsit morcos, hogy felébresztetted, de alkut ajánl neked: ha kitalálod, milyen kínok fognak várni a pokolban Vartuggra, elviheted azt a valamit, amiért éppen Vartugg küldött. Ha nem, a te tulajdonságaidat fogja elszívni a démonfattya. Szóval próbáljuk kitalálni öt kínzásnem pontos egymás utáni sorrendjét! Kicsit emlékeztet ez a Mastermind nevű logikai játékra, aki azt ismeri, és türelmes fajta, próbálkozzon a logika segítségével, a türelmetlenebbek meg járjanak el úgy, ahogyan én: üssék be jól az arcát a démonnak. Viszonylag nagy csatára számíthatsz, de még így is lényegesen hamarabb megvagy, mintha próbálgatnád a lehetséges variációkat (arról nem is beszélve, hogy így nem csökkennek a tulajdonságaid, sőt, tapasztalati pontjaid tetemesen megugranak). Amint Voraatus kimúlik, szedjük fel azt a bizonyos cuccot, ami annyira izgatta szegény Vartuggot (Vartugg's Eye), és induljunk… Talendorba. Hogy miért oda? Olvasd el a következő bekezdést, ott megtalálod a választ!

Talendor

Talendorban az eddig összegyűjtött nagyhatalmú ereklyéket fel kell pakolnunk a tartójukra (hüpp, hüpp, oda a sok tápos cuccunk). Meghallgatjuk Galdryn biztató szavait, aztán indulhatunk vissza Vartuggoz. (Megjegyzés: ha azelőtt mennél Vartugghoz, hogy ellátogattál ide, Talendorba, azt fogod tapasztalni, hogy a tolvajfejedelem nincs otthon. Hogy ez valami játéktervezői szeszély, vagy valami bug, én nem tudnám megmondani, annyi biztos, hogy sokan itt akadtak el, hiszen logikus lépés lett volna Vartugghoz egyből Voraatus legyőzése után visszamenni.) Tehát: vissza Skuldoonba!

CHEAT TIPP

Fantastic Four

Guard Granny Stage Arena megnyitása:
Gyűjts össze 31 Fantastic Four ikont.
Survival Killing Stage 2 – Barge Arena megnyitása:
Gyűjts össze 2 Fantastic Four ikont.
Survival Killing Stage 3 – Underground Arena megnyitása:
Gyűjts össze 4 Fantastic Four ikont.
Survival Killing Stage 4 – Tikal Arena megnyitása:
Gyűjts össze 7 Fantastic Four ikont.
Survival Killing Stage 5 – Horus Arena megnyitása:
Gyűjts össze 20 Fantastic Four ikont.
Killing Stage 6 – Elevator Arena megnyitása:
Gyűjts össze 25 Fantastic Four ikont.
Killing Stage 7 – Shield Arena megnyitása:
Gyűjts össze 28 Fantastic Four ikont.

Megvásárolható, ikonra beváltható bónuszok:
Az eredeti Fantastic 4 ellenségeinek életrajza #1: 2000 pont
Az eredeti Fantastic 4 ellenségeinek életrajza #2: 2000 pont
A klasszikus Fantastic 4 ellenségeinek életrajza #1: 2000 pont
A klasszikus Fantastic 4 ellenségeinek életrajza #2: 2000 pont
A Fantastic 4 tagjainak életrajza: 2000 pont
Főellenség-koncepciórajzok: 1000 pont
Marvel karakter-ceruzarajzok: 1000 pont
Chris Evans interjú: 5000 pont
Klasszikus Fantastic 4 borító #1: 2500 pont
Klasszikus Fantastic 4 borító #2: 2500 pont
Klasszikus Fantastic 4 borító #3: 2500 pont
Klasszikus Fantastic 4 borító #4: 2500 pont
Klasszikus Fantastic 4 borító #5: 2500 pont
Klasszikus Fantastic 4 borító #6: 2500 pont
Ellenség koncepciórajzok: 1000 pont
Jessica Alba interjú: 5000 pont
Julian McMahon interjú: 5000 pont
Loan Gruffudd interjú: 5000 pont
Michael Chiklis interjú: 5000 pont
Loan Gruffudd interjú: 5000 pont
Michael Chiklis interjú: 5000 pont
Zak Penn és Marty Signore interjú #1: 5000 pont
Zak Penn és Marty Signore interjú #2: 5000 pont

Stan Lee interjú #1: gyűjts össze 9 Fantastic 4 ikont
Stan Lee interjú #2: gyűjts össze 13 Fantastic 4 ikont
Stan Lee interjú #3: gyűjts össze 26 Fantastic 4 ikont
Stan Lee interjú #4: gyűjts össze 29 Fantastic 4 ikont
Stan Lee interjú #5: gyűjts össze 35 Fantastic 4 ikont

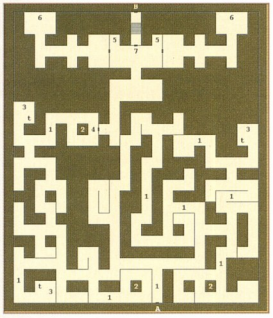
Interjú fejlesztőkkel #1: gyűjts össze 22 Fantastic 4 ikont
Interjú fejlesztőkkel #2: gyűjts össze 33 Fantastic 4 ikont

Latveria 1 bónuszküldetés megszerzése:
vidd végig a játékot medium fokozaton
Latveria 1 bónuszküldetés megszerzése:
vidd végig a játékot hard fokozaton

Black Swamp – Maze of Yrinthabl

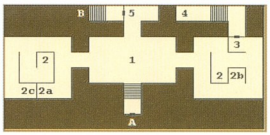
A Fekete Mocsár megtalálásához délkeletnek kell indulnunk Skuldoonból. A mocsárban tartva az irányt, előbb-utóbb nagy moaikat találunk. (Na, ki tudja, mik ezek? Bizony, nagy kőfejek, de ezek, szemben húsvét-szigeti társaikkal még szövegelnek is. Holmi jelszót emlegetnek, de mivel Vartugg elárulta nekünk, a továbbjutás nem lehet gond). A mocsárban haladjunk egy kicsit keletnek, majd kanyarodjunk északnak, s máris ott találjuk magunkat utunk utolsó (na jó, megsúgom, valójában utolsó előtti) állomásán. A nagy kőépületbe belépve egy labirintusban találjuk magunkat. Sokáig törtem a fejem, hogyan igazítsalak el benneteket ebben az egyébként nem túlságosan bonyolult útvesztőben, aztán a neten ráleltem a térképre (köszönöm készítőjének, s a szerzői jogok tiszteletben tartása okán megadom a webhelyet is, ahol további infókat is lelhettek: http://www.gamebanshee.com/dungeonlords).

TUDTAD-E?
Ha jobban fel akarod tápolni a hősödet, a menüben beállíthatod, hogy a véletlenszerűen beadott szörnyek gyakoribbak legyenek.



A mellékelt térképhez íme némi kis eligazítás:
A – Bejárat. Itt lépsz be a labirintusba.
B – A templom kapuja.
1 – „Fogas" kapuk. Harapnak csúnyán, úgyhogy csak óvatosan velük.
2 – Ide kell betenni a 3-sal jelölt pontokon megszerzett ékköveket.
3 – Egy fogas kapu és egy tüzet köpő démonszobor őrzi azokat az ékköveket, amelyeket a 2-sel jelölt pontokon kell elhelyezni (Sarcophagen Jewel).
4 – Az ékkövek elhelyezése után nyílik ki egy fal ezen a ponton.
5 – Ide kell elhelyezni a 6-os pontokon megszerzett kulcsokat.
6 – Ide kell átverekedned magad, hogy a 7-sel jelölt bejárat kulcsait megszerezd (Keys of Death).
7 – A templom főkapuja.

Megjegyzés: a 4-sel jelölt kapu mögötti területen valósággal hegyekben állnak a minótauroszok, úgyhogy csak óvatosan (és legfőképp ügyesen).
Ha bejutottál a templomba, kövesd a kisebbik térképet.



Az **A**-val jelölt ponton lépsz be, s célod az, hogy a **B**-vel jelölt ponton lemehess a boszorkány tanyájára. Ehhez az **5**-ös ponton lévő kaput kell kinyitnod. Ezt a következőképpen teheted meg: haladj végig a termeken, s a térképen **2a**, **2b** és **2c** jelű kapcsolókra lépj rá a megadott sorrendben (színek szerint: lila, narancssárga és kék). A simán **2**-sel jelölt pontok újabb minótaurosz-csapatokat zúdítanak a nyakadba, kerüld el őket. Ha mindent jól csináltál, kinyílik a **3**-sal jelölt kapu, s meg tudod nyomni a **4**-sel jelölt kapcsolót. Ezzel nyitva a lejárat, fel Ellowyn kiszabadítására! Lent Ikrellát éppen Lord Barrowgrim társaságában leljük, közöttük pedig ott áll a fogva tartott Ellowyn. Amint a színen megjelenünk, Barrowgrim elmenekül, a boszorkány pedig nekünk esik. Legyőzéséhez a terem négy beugrójában lévő Soul Sphere-ket kell begyűjtenünk, s azokat a terem közepén, az oltáron lobogó tűzbe vetnünk. (Ugorj a tüzet őrző kőedény szélére, hogy a gömböket a tűzbe dobhasd.) Ezzel a boszorkány mágikus ereje tovaszáll, s már könnyedén leverhetjük.
Ikrella legyőzése után kiszabadíthatjuk börtönéből Lord Davenmor lányát, Ellowynt. Ehhez az Ikrella halálakor megszerzett ötödik Soul Sphere-t kell a tűzbe beledobnunk. A lány elmondja, miképpen került ide, s hogy

szánja-bánja, hogy szerelme az ifjú Valdene-nel ilyen veszélybe sodorta apja királyságát. Hallgassuk végig türelmesen hosszú sopánkodását, mert a végén jön el a mi időnk: búgjuk a lány fülébe a varázsszavakat, amelyeket még Staroxia mondott el nekünk. Úgy látszik, ez valami tudatalatti manipuláció lehet, mert a lány mintegy hipnózisban átadja a legnagyobb hatalmú ereklyét, egy varázsgyűrűt (Ring of Protection). Egyébként tényleg manipulálta valaki a lány agyát, s az nem más, mint Emmindor, aki hirtelen megjelenik a színen, s a lányt apjához teleportálja. Nekünk bezzeg más feladatot ad: egyenesen Lord Barrowgrim után penderít.
Lord Barrowgrim olyan gyorsan uszítja ránk az embereit, hogy szinte felocsúdni sincs időnk, hol is vagyunk valójában (elárulom: Emmindor a Talendor melletti holdkapuhoz teleportált bennünket). A küzdelem nem lesz nehéz: le kell fopoznod Barrowgrim katonáit és varázslóit, meg a Barrowgrim által megidézett néhány harci trollt. Ja, és persze magát Barrowgrimet is. Ökelme hiába kiáltozik előbb Ikrella, aztán meg Volgar segítsége után, felmentő sereg csak nem jön, így a gonosz Lord Barrowgrim hamarosan kileheli páráját szorgos csapásaid nyomán. Most már semmi akadálya, hogy bebaktass Talendor titkos csarnokába, és az ötödik ereklyét is elhelyezd tartóján. Galdryn megörül sikerednek: lám, a kiválasztott elhozta az összes varázstárgyat, így most már nincs akadálya, hogy a kiválasztott (mármint te) megmérkőzhessen a gonosz varázslóval, aki a háttérben áll. Az események azonban váratlan fordulatot vesznek: a színen feltűnik Volgar, ám mielőtt akárcsak a küzdelemre gondolhatnál, magához ragadja az összes ereklyét, és eltűnik vele. Galdryn Volgar után teleportál téged, s ezzel elérkeztél a játék utolsó pályájához.

Demon Realm

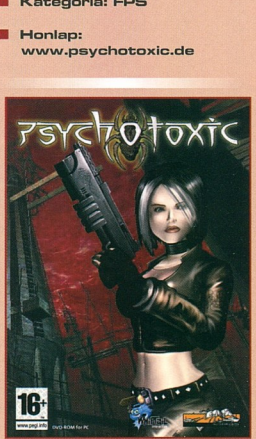
Maga a pálya nem bonyolult, legfeljebb a rád támadó szörnyek legyőzéséhez elhasználod a tartalék billentyűzeted is. Volgar egyre csak iparkodik valahová, mi meg követjük rendületlenül. Amikor utadat álló kapukhoz kerülsz, Volgar szörnyek seregét zúdítja rád; hogy továbbjuthass, ezeket kell leverned. Az út szinte végig egyenes, elágazások nincsenek, ha mégis akad egy-kettő, ezek könnyen kiismerhetők.Volgar egy Shaduroth nevű démonhoz igyekszik, ám amikor átadja annak a varázstárgyakat, a démon jutalom helyett se szó, se beszéd megöli. Ezzel Volgarral meg is lennénk, de mitévők legyünk a démonnal? Gyorsan kapjuk fel a varázstárgyakat: most, hogy nálunk van mind az öt ősi ereklye, szinte legyőzhetetlenek vagyunk. Shaduroth nem is bírja sokáig, szorgos csapásaink alatt kileheli páráját. A démon mögött egy kristályba zárva pedig nem mást lelünk, mint a nagy Galdrynt. Fújjuk meg a kürtöt (Galdryn's Horn), ezzel kiszabadítjuk börtönéből. Galdryn elmondja, hogy ez az egész kalamajka valójában az ő nagyszabású terve volt (beleértve látszólagos halálát is), hogy megakadályozhassa a gonosz démon világuralmi törekvéseit. Hogy sztoriját elmesélte, nyomban Lord Davenmorhoz teleportál minket Fargroveba, ahol a király hálálkodása feledteti velünk a sok-sok bugot és kínlódást, s mi boldogan meredünk a záró képsorokra…

Tarcsa Zoltán

PSYCHOTOXIC

Meglehetősen régóta figyelemmel kísértem már a német csapat, a Nuclear Vision futurisztikus, az Apokalipszist elhozó Psychotoxic című lövöldés próbálkozását, de a várt produktum csak nem akart időben megjelenni. Közel három év telt el, mire Miss Prophet végre elkezdhette a gonosszal vívott harcát, s ez idő alatt a játék átesett egy grafikusmotor-cserén, számos változtatáson, és egy kiadóváltáson is. A tavalyi exkluzív németországi megjelenés után végre tiszteletét teheti a monitorainkon, így az előzetes internetes pletykákat sutba dobva vágtam neki az apokalipszis negyedik lovasának elpusztításához.

- **CD Link: Gamesave, Trainer**
- **Fejlesztő: Nuclear Vision**
- **Kiadó: Whiptail Interactive**
- **Megjelenés: 2005-Július-11.**
- **Kategória: FPS**
- **Honlap: www.psychotoxic.de**



Nem tehetek róla, de a játék egész környezete, mondanivalója és megvalósítása egy korai, Half-Life 1-et idéző korszakot idéz fel bennem, ugyanis úgy '98 környékén már volt szerencsém egy hasonló atmoszférájú próbálkozáshoz - az öreg FPS-rókák bizonyára igazat adnak nekem, amikor a Requiem: Avenging Angel képei villannak fel előttem. (Hogy nem ismered? Nosza, elő az internetet és nézz utána!) Az 1998-as Ubi Soft – 3DO próbálkozás sok területen jobban dombolt, mint a Nuclear Vision-os alkotás, de már akkor is akadtak hiányosságok, melyeket a most megjelent Psychotoxic talán betömhet. Barátom, már túljutottál a telepítési fázison, pisztolyt és hitet szegezve felkészülten indulhatsz csatába.

TUDTAD-E?
Hogy a Psychotoxic eredetileg Psychotoxic: Gateway to Hell címen jelentették be?

1. Washington DC, 2002.12.19.

A történet Angie szerény lakosztályában kezdődik, amikoris a zavartalan tévénézést FBI- ügynökök kopogtatása szakítja félbe. Hősnőnk a szívélyes beinvitálás után rögvest a Szövetségi Nyomozóiroda főhadiszállásán találja magát, miközben épp egy Dr. Saunders nevezetű figurával beszélget. A csevely rövid, ugyanis az egyébként a világ felfordulását hangoztató dokit egyetlen lövéssel leteríti az ajtón érkező illetéktelen behatoló. Az utolsó pillanatokban Angie tudomást szerez arról, hogy természetfeletti képességeivel csak ő mentheti meg a világot. A lázadó leányzó persze semmit nem hisz el az egészből, de hogy az öreg békében nyugodjon, úgy dönt: végére jár az idegen által csak Aaron Crowley próféciájának nevezett történetnek. Mielőtt azonban elindulnál, hogy felkeresd a Saunders által emlegetett New York-i Dr. Lindstromot, szólítsd magadhoz az öreg rozzant járgányának kulcsát, valamint az asztalon heverő Intercom Unitynek (IU – a továbbiakban mindig rövidítem a kapcsolókat, kulcsokat és egyéb felvehető tárgyakat) nevezett mesterségesintelligencia-dobozt és a kék mágneskártyát (KC) is. A beszélő Max egység sok helyzetben segítségedre lesz, kezdetnek mindjárt ki is nyitja az iroda bezárt ajtaját.

Furcsa módon az épületben mindenki megőrült és rád támad. Nem véletlen, a játék során alapos okod lesz feltételezni, hogy szegény városlakók vírustámadásnak vannak kitéve, így nyugodt szívvel lőheted halomra az összeset. Az ajtó kinyitása után első dolgod, hogy leállítsd a riasztót, így végigrohanva a folyosón, az annak végében levő szobában kapcsold is ki az ott heverő laptop segítségével. Irány vissza a karácsonyfát tartalmazó nagy hallig (Healthpack, HP a férfi WC-ben), ahonnét egyenes út nyílik a két emelettel feljebb levő szintre a liftek melletti lépcsőházon keresztül. Kicsiny futkározás után (jobbra, a liftéknél balra) találsz hangtompítós pisztolyt és egy HP-vel telített szobát is. Ugorj ki az üveg nélküli ablakon, sétálj végig a tetőn, majd bal oldalt ugorj le, és a földszinten tegyél rendet. Vedd fel a sárga KC-t, majd a sarokban levő létrán mássz vissza a tetőre. A túlsó oldalon levő nyílásba ess le, és nyisd ki a járatban levő sárga biztonsági zárat (SBZ). Nyomulj

előre (balra, fel a folyósón, barikádokon át), amíg meg nem pillantod az öngyógyítás ikont (Force Health, FH). Visszafelé vedd a takarítószoba felé az irányt, az ott levő dobozokon átmászva kerülj be a szellőzőbe. A túlsó fertályon vedd fel a shotgunt és az időlassítást (Time Slow, TS) is. A szertár mellett használd az sárga KC-t, majd kövesd az útvonalat a lifteken át az aktarészlegbe. Ha végeztél az ellennel, a csarnok túlsó felében találsz HP-t és piros KC-t. Az ÉNY-i részből vezető lépcsőn leszaladva használd a piros KC-t, amivel egy újabb folyósóra érsz. (Bal szobában HP.) A barikádokat elhagyva és a szemközti ajtón áthaladva használd a TS-t és szedj le mindenkit. A liftek mellett át lehet jutni az A épület parkoló blokkjába, ahol keresd meg a piros KC foglalatot. Szedd le az ellent és jutalmul tied lesz a zöld KC. Szaladj vissza az előző helyszínre, az ott levő lépcsőnél pedig aktiváld a Parking Deckbe (PD) vezető zöld KC-t. Itt ismételten keresd meg a „zöld" védelmű ajtót és menj be rajta. Haladj folyamatosan a PD felé, ahol egy kábulatban levő biztonsági őrrel találkozol. Max tippjére Angie életében először fogja használni azt a spec. képességét, amellyel képes belemászni más emberek tudatába és megszabadítani őket a rémálmoktól, vagy megszerezni egy, a továbbjutáshoz szükséges információt.

2. The Beginning Unknown· – The Catedral

Érdekes hely az alany rémálma. A gótikus motívumokkal díszített, omladozó, pokolbéli katedrális tipikus dark fantasy-helyszín: haladj át a pallókon, vigyázva arra, hogy nehogy leess, majd szívárogj be a főbejáraton. Vedd fel a démonok fegyverét a fénygyűrűből, és vedd balra az irányt. A leomló tartóoszlopokkal ne foglalkozz, a szükségesek úgysem esnek szét – ugrálj át a túloldalra, ahol megtörténik az első találkozás a pokol földi helytar-

tójaként ismert Reverend Aaron Crowley-vel. Hősnőnknek be kell érni annyival, hogy ez a való világon kívüli univerzumot jelentő rémálmok birodalma, a sátán otthona, minden szenvedések helyszíne. A nevetve távozó Crowley mögött kitáruló kapu arra vár, hogy belépj, így tedd is meg. Szaladj le a sötétségbe, majd a jobb oldalt megbújó lépcsőn át az alsó szintre. Át kell jutnod a túlsó oldalra a pallók segítségével, de vigyázz: nehogy az oldalról előugró vasöklök letaszítsanak a mélybe. Szedd le a szellemeket, majd ahol az út véget ér, vesd magad a szakadékba.

3. The Deeper Unknown· – The Catedral II.

Felettébb érdekes rémálom: Angie sikítva érkezik a semmi felé, melytől csak egy fémháló menti meg. Az őr bomlott elméjében Jason-szerű figurák törnek rád, míg el nem jutsz a FH-t tartalmazó teremig. Az egész pálya arról szól, hogy menetelni kell előre és le kell szednі mindenkit. Az út abszolút lineáris, néhány helyen az ujjlenyomatot tartalmazó kapcsolóval (UK) lehet mozgatni a pályaelemeket a továbbjutás érdekében. A távoli célpontokhoz használd az ellentől elvett levegő-lövedékes pisztolyt, minek eredményeképp azok a nulla gravitációnak köszönhetően úgy szállnak fel a semmibe, mint annak a rendje.
A kockatömbök és a pálya is átrendezhető a fegyver segítségével, ha belelősz: tedd meg, majd keresd meg az erőpajzsot (Force Shield, FS). A rámpákon felmászva vigyázz a pókokkal, és haladj az északi irányba. A továbbjutáshoz ismételten használd az UK-t, és a leereszkedett hídon haladj a szentély felé. Némi lövöldözés után egy csontokból álló rács állja az utad, melyet a tőle nem messze levő négy darab UK-val inaktiválhatsz. Szedj le mindenkit, mígnem egy kör alakú szentélybe nem érsz. A bal oldalt lépcsősor vezet az őrt leengedő mechanikus eszközhöz, így először a bal oldali, majd a jobb oldali kapcsolót kell aktiválnod. Ha leeresztetted a kábult lelket, a hasára kötözve megtalálod a garázsba vezető access kódot.

4. Unlocked· – The Underground Garage

Belépvén az alagsori garázsba, a doki járgányát az alsó szinten találod. Egy emeletet lejutva találsz egy narancssárga KC-t és egy ehhez tartozó foglalatot is. Helyezd bele, végezz az FBI-osokkal, majd szaladj le az előtted levő lépcsőn, és keresd meg az EXIT feliratot. A mögötte levő helyszín hemzseg az ügynököktől, ám rövidesen két HP-vel gyógyíthatod fel magad. A korlát mögötti aknán ne menj le, használd helyette inkább a tűzlépcsőt, majd vedd fel az ott található TS-t és a HP-ket is. Suhanj át az EXIT-en, és távolról lőj bele a szemközti gázpalackba. A robbanás eredménye egy rakat FBI-os, akiket leterítve (TS) vedd fel az FH-t. A jobb oldali kocsisor utolsó előtti autója egy lerobbant régi járgányt mutat – ez Sanders autója, így beszállás és irány a New Yorkba vivő repülő, vagyis a reptér.

5. Get your tickets ready· – At the Airport

A reptérre megérkezvén Angie kicsit kételkedik Max szavahihetőségében, de nem ér ezen rágódni, mivel káosz és félelem lett úrrá az utcákon. A kivetítő szövegéből úgy tűnik, evakuálták a repteret, de téged ez ne érdekeljen, és vedd az irányt a Departure Gates 19-33-as folyosó felé. Az épület megrázkódik és a jelekből olybá' tűnik, hogy az apokalipszis negyedik lovasa igencsak elemében van – lezuhan egy gép, bele a terminálba.
Vedd fel a shotgunt a hegedűtokból, majd menj át az üvegajtón és keresd meg a lezuhant gép maradványait. A szétzúzott terem egyik szegletében tovább tudsz jutni, ahol egy lépcső és annak végében az alagsor vár rád. A konténerek feletti nyíláson átérve több ügynök is a halálod akarja, így végezz velük, majd a karácsonyfás eldugott szobán áthaladva, egy kis futkosás után (fel a lépcsőn, át az ajtón, ott jobbra fordulva, majd egy átjárón átrohanva) újabb épületszárnyba juthatsz. Az állványozott terület újabb öldöklést tartogat: az Airforce One gép hangárjáig csak egyetlen úton tudsz haladni. A falon csüngő reklámtáblák melletti ajtón áthaladva ismételten az alagsorba jutsz, ahol a bezúduló víz és az elektromos vezetékek forgatagában kell átugrálnod a dobozokon.
A fémlépcsőn felszaladva használd az UK-t, így már átjuthatsz a földszinti időzáras kapun. Az ügynökök ismételt legyilkolása után a konténereknél használd a szellőzőrácsot a továbbjutáshoz, majd leugorva és az alagúton végigrohanva robbantsd fel a kijáratnál állomásozó tüzoltóautókat. Haladj felfelé a lépcsőn, folyosón, majd át az üvegajtón keresztül. A kerítés mellett végighaladva juss át a túlsó oldalra, ahol a lépcsősoron felhaladva nyomulj előre a rácsok melletti gázpalackokig. Robbantsd fel őket, majd a fapalókon tovajutva egy ismételt tűzjáték vár rád a barikádoknál. Keresd meg a lila KC-nyílást, nyittasd ki vele az ajtót, majd vigyázva, nehogy a kerítéshez érj (nagyfesz.) keresd meg az épület sarkán levő tűzlépcsőt. A tetőn átjutva találsz egy csapóajtót, ahol bejuthatsz az Airforce One hangárjába. A bejutás nem lesz könnyű: a nagy csarnokban használd az állványzatot és keresd meg az FI-t. Láthatatlanná válva mássz be a zölden világító konténerbe és kezdődhet is az utazás. Az utolsó pillanatban az ajtók bezáródnak és felkerülsz a gép rakterébe. Maxtól időközben megérkezik az információ, hogy a mi Aaron Crowley barátunk a hírhedt XX. századi sátánista, nevezett Aleister Crowley leszármazottja, aki anno hatalmas hívőbázist alakított ki maga körül. Az FBI becslései szerint kb. 35.000-en vannak világszerte, de a számuk jóval többre is rúg.

Mivel magas beosztású politikusok is tagok, így igazi fenyegetést jelentenek a világra.

6. Fasten your Seatbelts· – Airforce One

Az elnöki gép konténeréből kiszállva azonnal meg kell lépned onnét, ugyanis a gép valószínűleg le fog zuhanni – Max legalábbis ezt veszi ki a navigációs rendszerből. Meg kell hackelned a navigációs központot, majd az elnök mentőkabinját használva katapultálnod magad a zuhanás előtt. Miután kiszálltál a konténerből, az étel-előkészítőn át (FS) keresd meg a felső szintre vezető lépcsőt, majd azon lesétálva haladj a át a Secret Area Service-en, hogy megkapd a narancs KC-t. Keresd meg az elnök szobáját, vedd fel a piros KC-t, és menj a hallban levő piros KC-foglalathoz. Nyisd ki az ajtót, majd használd az asztalon levő laptopot. Miután ezt megteszed, Max megsúgja, hogy Dr. Lindstrom valahol a Central Parkban lesz, így oda próbálja irányítani majd a katapultot. Menj a pilótafülkébe és indítsd be a laptopnál a mentőkabin-kilövési folyamatot. A szemközti szobán, majd annak szellőzőjén átjutva bejutsz a tetőtérbe, ahol egy TS-t találsz. Az újabb nyíláson át juss be az utastérbe, szedd le az FBI-osokat, majd az instabil gépen szaladj le a konténer felé. Sietned kell, ha nem érsz oda időben, a gép lezuhan.

7. Scavenger Hunt – Central Park

Miután földet érsz a parkban, őrült rendőrök és ügynökök hada lepi el a területet, de te a kommandósok megérkezése előtt hagyd el a helyszínt. Óvatosnak kell lenned, az egész park tömve van ellenséggel, de az útkereszteződéseknél levő tájékozódást segítő táblákkal le lehet rövidíteni ezt a meglehetősen unalmas pályát. Valószínű, hogy a doki az állatkertnél vár téged, így az északi oldalra átgyalogolva el kell jutnod annak bejáratáig. Nincs szerencséd, csak Dr. Lindstrom üzenetét találod meg, amelyben az áll, hogy a biztonság érdekében a Mayor Stone Statue-nél lesz a találkozási pont. Odaérve megint pórul jársz: a doki sehol, ellenség viszont annál többen. Irány a múzeum (a kijáratnál kommandósok várnak), majd onnét ismét a Zoo, ahol egy padon végre megleled a kábult célszemélyt. Mielőtt Angie ismételten megmentene egy arra érdemes lelket, Max megtudja, hogy Lindstrom és Saunders valaha egy titkos kormányzati projekten dolgozott és hogy az öreg hobbija a tündérmesék gyűjtögetése volt - valószínűleg ilyen indíttatású lesz az álma is.

8. Howling – Fairy Tale Forest

Lindstrom doki kiszabadítása csak a lengőórák elpusztításával lehetséges. Meg kell keresned a középkori városka eldugott zugaiban levő kattogó masinákat és így megmentheted a guillotin alatt a halálára várakozó öreget. Figyeld a kattogást, ebből kiderülhet az egyes órák helye. Ahogy egyre fogynak, úgy lassul a visszaszámlálás is. Tipp: egyet találni fogsz egy sötét, kerítés melletti eldugott helyen, egyet pedig a bedeszkázott hely-

TUDTAD-E?
A Nucelar Vision a Trinigy-vel karöltve készítette a játék Vulpine Engine-re keresztelt grafikai motorját?

szín mögött is. Miután végeztél, irány vissza az öreg. Lindstrom rövidesen bekattan, de annyit még elárul, hogy néhány titkos dokumentumot otthagyott a brooklyni Pussy Bárban annak tulajánál, Brad Allennél. Irány Brooklyn!

9. Hunter Hunted – In Brooklyn I.

A bárba betérve nyisd ki a széfet, amelyben csak egy értelmezhetetlen szöveget találsz, benne egy telefonszámmal. Max rááll az ügyre, de neked el kell hagynod a bárt a betérő FBI-osok miatt. Mivel Angie Julie nénje itt lakik a közelben, ott talán meghúzhatod maga, így hát elindulsz hozzá. Útközben gyakran gázpalackokat kell robbantanod – egy útvo-

nal van csak, eltévedni nem lehet. Az Ode Warehouse-ban az egyik lépcső alatt egy jól használható géppisztolyt is találsz. Hasznos, másodlagos funkciója a távoli célpontok leszedésére alkalmas. A raktárépületből kiérve a csatornába kényszerülsz, ám azt elhagyva egy lakóépületben találod majd magad. A hóember mögötti gázpalackot kirobbantva haladj át az épület válaszfalán, szedd le a kommandósokat, majd menj be az ott található ajtón és már a célnál is vagy. Julie mami elmeséli, hogy csak azért nem beszélt unokájának természetfeletti képességéről, hogy Angie-t megvédje. Nem sok értelmes hangzik el a párbeszédben, de annyi kiderül belőle, hogy a Szentek templomának papja, Meloy atya több információval tud szolgálni ezekről a dolgokról.

10. A little prayer – In Brooklyn II.

A huligánok leterítése után a lenti lépcsőn kijuthatsz épületből. A szemközti házon átjutva (folyosók, EXIT, át a rácsokon) eljutsz egy kereszteződésig, ahol sárga KC-vel leszel gazdagabb. A mellette levő ajtó egy kommandósok által tarkított hallba vezet, de vedd az irányt a lift melletti folyosó felé. Használd a sárga KC foglalatot és felfelé haladva vedd fel az FS-t. A legfelső emeleten az ajtó mögött HP a jutalmad, de fel is kell használnod, míg átjutsz a folyosó túlsó felében levő üvegen.
A tűzlépcsőn lemászva lépkedj át a pallókon (az ajtók mellett MP-k) ki a párkányra, és az ablakon bejutva szedd le a gengsztereket. A később talált pallón juss át a szemközti házra, és a Happy New York melletti reklámtábla mellett elhaladva a sötétben keresd meg az ott megbúvó létrát. Mássz le, és rohanj oda Meloy atyához, aki a templom kapujában vár téged. Az atya sajnos nem tud semmit mondani az erőkről, ám abban segít, hogyan tudj meg többet, hogyan ismerd meg önmagad. Angie saját buksijának mélyére néz, ahol Crowley várja őt – nem véletlenül. Mivel hősnőnk is csak ember, neki is vannak rémálmai.

11. Happy hour- – The Hotel

Angie legnagyobb félelme egy véres kezű hentes, aki sarlóval és egy halott babával a kezében mérgezi az elméjét. Megölni nem lehet, inkább haladj a hotel másik végében elterülő faajtóhoz. Lődd szét és üttesd ki a gyilkossal, mire találsz egy kulcsot. Végig kell masírozni az egész hotelen úgy, hogy ez az őrült a nyomodban van. Keresd meg a Find the Key feliratú ajtót és menj be rajta. Haladj át a „konyhán", mígnem egy szobába nem érsz, ahol FH-t találsz. A lépcsőt használva juss fel egy szintet és indulj az elevátorral ellentétes irányba. Rövidesen találsz egy újabb kulcsot, amely az Upper Lobbyhoz tartozik. Irány vissza a kereszteződés irányába, keresd meg a felvonót és szállj be.

11b. Pain- – Level of Pain

Ez valószínűleg a játék egyik legelborultabb szintje. A szellemeket levadászva használd a szemközti UK-t, majd a mélybe ereszkedve juss el a következő UK-ig. Öld meg a lángszórós zombit, és haladj a piros UK-ig. Tovahaladva felvehetsz egy TS-t, valamint egy FS-t is, majd a piros UK-t használva és az ajtón átjutva vadászd le a zombikat. Menj a falon található fehér nyíl irányába, a lépcső alól szólítsd magadhoz az FH-t. Egy újabb piros KC-n áthaladva elérsz egy terembe, ahol igazi zombiirtást rendezhetsz a középen levő géppuska segítségével. Ha végeztél, a fehér futófények irányába haladj tovább, és lépj be a portálkapuba. Egy bejátszás keretében felfedezed önmagad és képességeid. A fény erejét csak a való világban tudod használni, az álmokban nem, de ha az út végére érsz, minden kérdésedre megtalálod a választ.
Az elmélkedés alatt Max megtalálja a telefonszámhoz rendelt címet és nevet: a privát telefonszám nem mást rejt, mint New York polgármesterét, aki mellesleg a hadsereg ex-parancsnoka titulust is birtokolja. Jelenleg a Manhattan-beli Penthouse-ban tartózkodik, így minden adott egy kellemes kis látogatásra.

12. Ups and downs- – Tenko Tower

A detektorkapun áthaladva megtalálod a zöld KC-t, a mozgólépcsőn felhaladva megleled a hozzá tartozó zárat is. A fürdőn túljutva kijutsz az erkélyre, ahol lődd szét az üveget. Haladj a Building Tech felé (zöld KC foglalat) és élesítsd a számítógép-terminált. Ezzel be-

kapcsoltad a lifteket, melyek az épületen kívül találhatóak. A nyitott ajtón és a mozgólépcsőn feljutva keresd meg az olvasószobát, majd az onnét nyíló lépcsőn keresztül szaladj ki a kék színű folyósóra. Rohanj végig az újonnan nyílt útvonalon, mire egy TS-t tartalmazó szökőkutas terembe nem érsz. Irány a felső szint, majd a lift, ami nem működik, így kénytelen vagy a liftaknában felmászni.
A fentebb levő nyíláson ugorj be, és használd a zöld KC-t. A narancs KC-t megszerezve lődd ki az üveget, és mássz ki az állványzatra. A kezelőt használva juss fel a következő szintig, ahol keresd meg a narancs KC foglalatot. Keresd meg a CPU terminált, kapcsold ki a biztonságtechnikát. A termináltól balra levő ajtón keresztül lejuthatsz a ledobóba és az alagsori CPU-központot érintve visszajuthatsz a főhallban levő liftekhez. Liftezgess fel a legfelső szintre, majd az irodarészlegtől balra levő helységből kijuthatsz a tetőre. A téged Angela ONE-nak nevező Stone épp leugrani készül, ám Angie az utolsó pillanatban képes belelátni az agytekervényeibe, ahol egy bugyuta rémálomnak vethet véget.

12b. Bunny Honey- – Bunny level

Cél: az óriásnyúl leállítása, aki az öreg elméjét fertőzi. Lődd szét a hangszórókat, nyomd meg a helyükön maradó gombokat, de vigyázz a tojás-répa bombákra. Ha sikerül a tapsifülest leteríteni, a korábban a hadseregnél tanácsadóként dolgozó Stone elárulja, hogy a gonosz folyamatosan fertőzi az emberek elméjét, így ha valaki nem állítja le az apokalipszis negyedik lovasát, az emberiség elpusztítja önmagát. A beszélgetés során kiderül, hogy nem ő volt az egyetlen tanácsadó: Colonel Sarah Jankins, a haditengerészet küldötte is jelen volt a kísérletnél, aki épp a dokkban levő hadihajó-múzeumban tevékenykedik. Meloy atya autójával nem jutsz át az utcai barikádokon, így a 9.-től a 125.-ig másik útvonalat kell keresni, amire a metró kiváló megoldást nyújt.

TUDTAD-E?
A sátánizmus is egy bejegyzett vezetőkkel rendelkező valás?

13a. Underground – In the Subway I.

Max aktiválta a 9-es vonal szerelvényét. Keresd meg a Columbus Circle állomást és juss át a túlsó oldalra. Keresd meg a katonát, akinél a forgótáras nagypapa lakozik és szerezd meg magadnak, mint ahogy a fekete KC-t is. Vedd fel a falon levő HP-t, és keresd meg a lépcsőtől nem messze levő fekete foglalatot. A rácsról ugorj be a rádiós központba ahol egy TS-t találsz. A zárt ajtón az állomásra érve juss át a túlsó oldalra és irány a metrókocsi.

13b. Take a Ride – In the Subway II.

Rohanj át a kocsikon, szedd le a kommandósokat, amíg el nem éred a szerelvény egy zárt kocsiját. Max időközben elveszti a kapcsolatot a számítógéppel, és nem tudja megállítani azt, így neked kell majd lekapcsolnod. Fel kell mászni a tetőre és guggolva elkúszni az egyik kocsi tetején tátongó lyukig. Nyomulj előre a CPU-hoz, amit nem tudsz leállítani, így a szerelvény vakvágányra fut és kisiklik.

14. The Harbor

Sérülés nélkül úszod meg a balesetet, és az is szerencséd, hogy ez nem messze a kikötőtől történt meg veled. Juss ki az alagútból, és menj a hajó felé (a rácsról le tudod lőni a lakatot). A hajó mellett FH-t találsz. A tartóállványon keresztül fel tudsz jutni a kabinba, ahol annak tetején kijutva átmászhatsz a túlsó oldalra. Itt lejutva keresd meg a két hajó közötti tetőszerkezetet, majd a konténereken át feljuthatsz a tetőablakig és be az épületbe. Az egyik csarnokból átfutva a másikba a továbbhaladás a bal oldali konténeren kereszt-

tül lehetséges. Ezen átérve balra 2 HP-t találsz, jobbra pedig egy kettes ajtót, amelyen szintén át kell haladnod. A konténereken keresztül eljuthatsz egy újabb lelakatolt rácsig, amit szedj szét – így egy hatalmas konténerraktárba jutsz (egyikben FS). Szedj le mindenkit, és haladj végig az egyetlen lehetséges úton. Vedd fel az FI-t, és szaladj le a földszinten levő terminálhoz, amelyen átgázolva kijutsz a szabadba. A dokk végén a ládákon keresztül be tudsz kerülni a kerítés

mögé, onnét a létrán és a nyitott ablakon keresztül pedig egy újabb helyszínre. Szerezhetsz egy újabb gépkarabélyt is, amely másodlagos funkciója robbanótöltetet képes zúdítani az ellen arcába. A betontorlaszokon áthaladva kövesd a kék fényt és a nyílászárókon átjutva húzd meg a kart a zsilipkapu mellett. Crowley áll veled szemben, méghozzá Meloy atyát szorongatva. Némi kekeckedés után megmérgezi a papot, mielőtt az bármit is elmondhatna nekünk az Angel ONE projektről. Szedd le gyorsan a kommandósokat a helyiségben (az emeletre az egyik sarokban megbúvó létrán keresztül juthatsz fel), és irány az atya elméje, mielőtt utolsót üt az órája.

15. Warfog - Clouds of War

Az öreg gondolatai egy jövőbeni őrült háborúban játszódnak, ahol mindenféle kreatúrák és zombik gyilkolják egymást halálra. Ne foglalkozz semmivel, bejárni sem kell a pályát teljesen – a cél a katonai bázis megtalálása, ahol az elsősegélysátorban találod meg Meloy-t. Ehhez keresd meg a jobbra, majd egyenesen a leszakadt feljárót, ahol ismét jobbra indulva nemsokára elérheted a lerombolt vasúti szerelvényeket. A kocsik melletti szakadékot felfedezve ugorj át a megmaradt sziklatömbökön, hatolj át a háborús övezeten (szedd le a mutáns disznókat, zombikat és vedd fel a műprotkó-féle önjáró csapdát, valamint a tőgyszórót), ahonnét egyenes út vezet az elsősegélysátorba. A pappal történő beszélgetésből kiderül, hogy téged Isten küldött a földre, hogy a fény katonájaként megállítsd az apokalipszis negyedik lovasát. Mikor ezt a mondatot kimondja, Meloy atya az örök vadászmezőkre távozik véglegesen, neked pedig folytatnod kell a hadihajó-múzeumba vezető utad.

16a. Marine Law - Battleship

Max szerint óvatosnak kell lenned, Crowley jelenlétét érzi a hajó fedélzetén. A pallón keresztül ugorj át a szemben levő létrára, majd felmászva öld meg a katonákat és juss el a szemközti oldalról kinyúló peremre. Találsz egy FI-t, de inkább menj a főkabinba és használd a kapcsolót, amellyel elindíthatod a konténert a hajóra. Ugorj rá és liftezz le vele, majd keresd meg az egyik sarokban levő átjárót. A lépcsőn feljutva rövidesen egy TS-t, majd a sarokban FS-t is magadhoz szólíthatsz. Az étkezőn átrohanva gyalogolj ki a hajófelszínre, ahol jobbra tekintve FH-t, balra pedig TS-t találhatsz. A ládákon áthatolva haladj a helikopter felé, majd kerüld meg és a túlsó oldalon indulj visszafelé. Ezen az úton egy rakat kommandós vár rád, akiket legyőzve FS-sel leszel gazdagabb. Haladj balra (mindegy melyik oldalon), majd az eléd kerülő lépcsősoron felfutva és az ajtón áthatolva HP-t és FH-t is találhatsz. Bónuszként megtalálod a hadnagyot, akinek halála valószínűleg Crowley látogatásához fűződik. A nemzeti gárda is itt tartózkodott, mikor a sátán földi helytartója erre járt: a talált kulcs lehet a titok nyitja, amely a National Bank titkos dokumentumokat tartalmazó széfjét nyitja. Mindenképp meg kell tudnod, mi a dobozka a tartalma, így indulj vissza a hajó orrészén talált helikopter felé és Max segítségével repülj el a Bank épületéhez, amely az Empire State Building legfelső szintjén kapott helyet.

16b. And to the left... - Manhattan Island

A repülés nem lesz zökkenőmentes, társaságot kapsz vadászhelikopterek személyében, akiket a gépre telepített gépágyúval kell leszedned. Nem nehéz feladat, mialatt Max eljuttat az ESB tetejére, csupán egy kis célbalövési mókára kell felkészülnöd.

17. Bulls & Bears - Small Bank

Miután bejutottál az épületbe a liften keresztül, Max tájékoztat téged, hogy a Nemzeti Gárda elhagyta a várost és ha továbbra is rákapcsolódik a hálózatra, lebukhat. Ez meghiúsíthatja a küldetést, ám nincs idő ezen rágódni, az ajtó melletti kómában levő fertőzött őrtől meg kellene tudni a biztonsági zár kódját. Egy mód van erre, így irány a gonosz hatalmába kerített elme.

18a. Aquamarine - Deep Blue Sea

Az őr agytekervényeiben egy mélytengeri búvár lakozik (érdemes megtekinteni a mellette levő képeket): ahhoz, hogy megtaláld a kódot, le kell merülni a mélybe (az üregekből vérszomjas halak támadnak), majd megkeresni és körbejárni Nemo kapitány hajóját. Az Octopustól nem kell félned, nem fog bántani.

18b. Goldcage - Nautilus

Megtalálva a hajót, hősnőnknek fel kell derítenie a telepet. Itt a Zombtec Inc.-hez hasonlóan szintén a zombik változatos típusai támadnak rád, mialatt TS-t és FS-t is használhatsz ellenük. A zsilipkaput ugord át, mígnem egy búvárkészülékhez nem érsz. Haladj tovább az egyetlen útvonalon, amíg egy ablaküvegekkel teli, kör alakú kabinba nem érsz. Az egyik sarokban megkapod a kódot, melyet a zárba bepötyögve már be is léphetsz a Bank területére.

18c. Bulls & Bears, reprise

TUDTAD-E?

Kezdetben hét órán-nyal létezett, de Sata-nael bukásával azon-ban csak hat ma-radt?

Miután Angie bepötyögi a kódot, rövidesen megleli azt a bizonyos széfet. Némi számla, levél és 1000 USD mellett egy jegyzetfüzetre lesz figyelmes, amely a keresett titkos dokumentumot képezi. Felolvassa az ide vonatkozó részleteket, melyek választ adhatnak a kérdéseire.

Sarah Jankins feljegyzéseiből kiderül, hogy 1996 decemberében egy titkos kormányzati projekt, az Angel ONE tanácsadói állását töltötte be, amely egy, a New York-i metró felújítási munkálatai közben talált felfedezéssel kapcsolatos. A talált dobozka és az inaktív gépezet ősi eredetű, több ezer éves, így valószínűsíthető, hogy az emberi kultúra előtt létezett már egy fejlett civilizáció. A feljegyzések egy hatalmas, inaktív gépezetről is említ

Szereplők

Angie Prophet:

A bájos és szexi Angie (Angela) Prophet egy teljesen hétköznapi lány, aki a Devil's Inn pub alkalmazottja. Élete váratlan fordulatot vesz: a múlt árnyékaitól kísértve kutatja a származását, mikor a kormány rádöbbenti, hogy ő az egyetlen, aki képes megakadályozni az ördög eljövetelét, s az Apokalipszis negyedik lovasának gaztetteit.

Aaron Crowley:

Annak a szektának a feje, akik az Armageddon eljövetelét hivatottak előkészíteni. Világszerte rengeteg követője akad, akik Angie-t próbálják elpusztítani. Aaron szentül hiszi, hogy a XX. században ismert legnagyobb sátánista, Aleister Crowley egyenes ági leszármazottja.

SWAT kommandósok és a Nemzeti Gárdisták

Aaronnak elég ereje volt arra és eléggé közeli kapcsolatban áll a negyedik lovassal, hogy a haza védelmére felesketett katonákat maga mellé állítsa és Miss Prophetre zúdítsa. Nehéz ellenfelek, gyakran kiváló fegyverarzenállal.

Zombik:

A Zombik a nanobotok tevékenységeinek korcs és mutálódott eredményei. Gyakran hordákban közelednek és emberi húsra vadásznak. Nem túlságosan intelligensek, de nagyon szívósak.

FBI ügynökök:

A szövetségi nyomozóiroda beépült sátánista szektatagjai, illetve a nanobotok által fertőzött egyedek. Leleményes küzdők, de könnyen ki lehet ismerni a képességeiket.

Utcai bunózok:

Nagyon sokféle söpredék él Brooklyn árnyékosabb felén. Csak arra várnak, hogy szexi, ártatlan lányokra vadászhassanak. Kedvenc fegyvereik között előkelő helyet foglal el a baseball-ütő és a különböző szedett-vedett, házilag tuningolt pisztolyok.

Psychokiller:

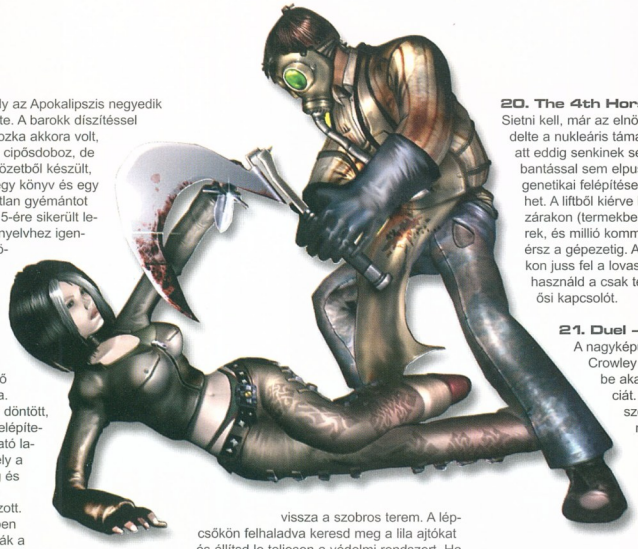
Angie legmélyebb, legsötétebb álmaiban fordul elő ez a könyörtelen gyilkos. Kedvence a fiatalok, elsősorban kisbabák húsa, amit sarlókezével kaszabol fel. A sötét oldal szuperhőse, senki sem állíthatja meg, mivel elpusztíthatatlan.

Orültek (Freaks):

A legrosszabb rémálmokban előforduló pokoli kreatúrák, a gyilkos nyúl és a tehenek. Míg egyik tojás-répa bombákkal lődöz, másik a tőgyeiből kialakított géppisztollyal (Udder Gun) gyilkol le minden élőt és holtat.

Vérfarkas:

A vérfarkasoknak a telihold a legjobb barátai: ekkor hatalmas erejük és pengeéles karmaik bármit szétszaggatnak, ami az útjukba kerül. Leghatásosabb fegyver ellene az ezüstgolyó, de bármivel leteríthető, ha sokat lőnek bele.



tést tesznek, amely az Apokalipszis negyedik lovasa nevet viselte. A barokk díszítéssel körbefuttatott dobozka akkora volt, mint egy nagyobb cipősdoboz, de ismeretlen fémötvözetből készült, a tartalma pedig egy könyv és egy hatalmas csiszolatlan gyémántot volt. 1997. július 15-ére sikerült lefordítani a sumér nyelvhez igencsak hasonlító szöveget, ami egy kétezer évig élő lény létrehozására adott segítséget. Az élő szervezethez szükséges DNS-t a gyémántban levő hajszál tartalmazta. A kormányzat úgy döntött, a Pearl Streeten felépítenek egy titkos kutató laboratóriumot, amely a számos nehézség és probléma ellenére eredményeket hozott. 1998 novemberében Sarah-t visszahívták a hadsereghez – úgy tűnt, hogy őket már nem érdekelte a dolog. Néhány évvel később összefutott Sam Stone-nal, aki másodtanácsadóként dolgozott a projekten. Tőle tudja, hogy financiális problémák miatt nem folytatták a kutatásokat.

Max azt tanácsolja, keresd meg a Pearl Street-i titkos laboratóriumot, amelynek a bejárata biztosan a környéken van. Kijutva a szélszobából vedd fel a TS-t, a szökőkúttól jobbra levő ajtón keresztül pedig indulj el a labor felé. Ez egy a Central Parkhoz nagyon hasonlító pálya lesz: eltévedni nem lehet, viszont rengeteg ellenféllel fogsz találkozni. A szemközti épületbe átérve a karácsonyfák alatt találsz TS-t, az FBI-osok iránya felé érve csak a csatornában tudsz továbbhaladni. A kijutást egy újabb TS segíti, a szétlőtt lakat után pedig az egyik lépcső alatt meglátsz egy fehér KC-t is. Keresd meg az egyik helységben levő lyukat a padlón, majd oda lepotyogtyanva keresd meg az imént említett KC-t. Egy újabb használat után a géppuskás ellenféllel végezve ess le az alsó szintre, majd a jobb oldali ajtón elhagyva a terepet, a szemközti falon kell továbbrohannod. Az üveg szétlövése után vedd fel az FS-t, a robbanás okozta lyukon pedig haladj tovább. Rövidesen ismét a csatornába érsz, de mássz fel a létrán és robbantsd fel a kocsikat.

19. A matter of taste· – The Museum

Nagyon fura, hogy az épület ennyire védett – ki kell kapcsolni az automata védelmet, amit a lépcsőn levő gázpalackkal és a terminálóknál levő jobb szélső géppel tudsz inaktiválni. Lásd csodát, a múzeumból kommandósok törnek rád. Menj be valamelyik oldalon és a piros-lila kockákkal teli szobák közötti folyosón haladj tovább. Találsz FI-t, a jobb-bal oldali folyosókon eljutsz egy tenyér alakú szoborig, ahol az FS-t felvéve szaladj át a lila foglalatos ajtón. A Security Systemnél keresd meg az egyetlen aktív CPU-terminált, majd vissza a szobrokhoz és haladj át az emeleten levő, most már kikapcsolt lézerkapukon. Az információs központban (IKP) nyisd ki a lila ajtókat, hackeld meg a gépeket és irány vissza a szobros terem. A lépcsőkön felhaladva keresd meg a lila ajtókat és állítsd le teljesen a védelmi rendszert. Ha megvan, szaladj vissza az IKP-be és szállj be a liftbe – irány a mélység.

Valószínűleg itt lesz, amit keresel. A halottnak tűnt, ám megmenekült Dr. Saunders tűnik fel egy pillanatra, aki elárulja, hogy Angie, akit létrehoztak a DNS-ből, maga a Project ONE. Öt évig nevelték a laborban, mikor felismerték erejét és a benne rejlő lehetőséget. Egy baleset folytán azonban minden képességét elvesztette, így a kormányzatot többé már nem érdekelte. A projektet felszámolták, Angelát pedig Saunders titkárnője, Julie fogadta örökbe. Soha nem beszélt semmiről, jobbnak látta nem felhánytorgatni a múltat.

TUDTAD-E?
Hogy a játékot sok helyen annyira lehúzták, hogy teljesen lecsúszott a ranglistán? Az ezt kiváltó okok legsúlyosabbjai a hosszas késedelem és a rengeteg programozói hiba voltak.

Nem sokkal később felbukkant Aaron Crowley és megtalálta a gépezetet, amellyel pusztulást és az ítélet napját hozhatja el a Földre. A DNS még az ősidőkből való, annak rendje és módja szerint képes fegyverként hatni a lovas ellen. Létrehozott egy védőangyalt a föld számára, aki Angie-ben öltött testet. A lovas tulajdonképp egy élő gépezet, amely nano-robotok előállítására (nem nagyobbak, mint egy átlagos vírus) és a levegőben való

terjesztésükre képes. Aki egyszer belélegzi, annak eljutnak az agyába és megfertőzik, minek eredményeképpen az alanyon erős agresszivitás és testi elváltozások lesznek megfigyelhetőek. A tünetek változatosak, de végül halált hoznak. A csevegést az utolsó pillanatban megszakítják, te pedig rövidesen szembe találod magad a végzettel.

20. The 4th Horseman·

Sietni kell, már az elnök sem önmaga, elrendelte a nukleáris támadást. A nanobotok miatt eddig senkinek sem sikerült még robbantással sem elpusztítani a lovast, de a genetikai felépítésed miatt neked sikerülhet. A liftből kiérve haladj át a Biohazard zárakon (termekben, muníciók, fegyverek, és millió kommandós) amíg el nem érsz a gépezetig. A pallókon és dobozokon juss fel a lovas belsejébe, majd használd a csak te általad aktiválható ősi kapcsolót.

21. Duel – Death

A nagyképű, mindenre elszánt Crowley kicsit hergel, de végül be akarja teljesíteni a próféciát. A végső harcban először a játékteremtményét kell szétlőnöd (messziről próbálkozz), aztán az újabb sátáni masinát, amelyhez mindenféle démoni teremtmények társulnak. A fegyverek csak korlátozott ideig használhatóak, így ha elfogy a muníció,vagy lejár az idő, a pálya körül forgó tartópillérekről szerezhetsz be újabbat, ha megállnak. Le kell szednod a démoni gépezetet, mire az felveszi a végső formáját. A pálya felett található szemek kilövésével kezdjed, mivel pajzsként funkcionálnak – ha ez megvan, az arénában található fatörzs mögé bújva lesedheted a főgonoszt. A pusztítás sikeres, de a gép megsemmisül, így azonnal el kell hagyni a helyszínt. Crowley persze meglép…

21b. The Escape – Flight

Itt nincs más dolgod, mint az egyetlen lehetséges úton végig felfelé menetelni, közben leszedni a még megmaradt katonákat. Pallók, dobozok és az alulról folyamatosan felkapaszkodó víz, ami nehezíti a dolgod. Ha végzel, a létesítmény felrobban, örökké maga alá temetve az Apokalipszis negyedik lovasát.

A világ lassan visszaváltozik, de az ügyet természetesen eltussolják, a „mutálódott influenza vírus" magyarázat beválik majd. Angie szeretne Max-szel találkozni, de ez nem lehetséges, mert annak személye inkognitóban kell, hogy maradjon. Az idillnek az utolsó pillanatban Max sikítása vet véget: Crowley előkerült, és a szabadságszobornál fogságba ejtette a segítődet.

22. MAXimum Power· – Statue of Liberty·

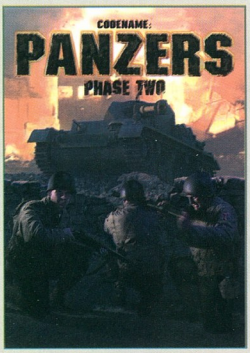
Angie megérkezik a szoborhoz, de nincs ideje tétlenkedni. A levezető szintű pályán egy irányba haladhatsz csak, így szép lassan nyomulj előre. Vigyázz a droidokra és a helikopterre – fuss be a házba, keresd meg a liftaknát, mássz fel, majd az ott várakozó felvonóba. Szembekerülsz Crowley-val, akit meg is lősz, de az utolsó pillanatban, megjegyezvén, hogy még találkoztok, nevetve leugrik a mélységbe. Kiderül, hogy Max a neurális hálózat mintapéldánya, egy mesterséges intelligencia, amelynek csak test hiányzik. Egy apró csevegés után véget is érnek a kalandok és gyönyörködhetsz a stáblistában.

Stinger

CODENAME PANZERS: PHASE TWO

Kis hazánk hírnevét ismét tovább öröklitette a Stormregion a Codename: Panzers Phase Two-val, ami bizony tényleg kiemelkedő szintű alkotás lett.
Egy második világháborús RTS-nél a realitás némileg együtt jár a nehézséggel is, segítségképpen itt megtalálhatjátok a játék kampányainak végigjátszását. A sztorivonal letudása mellett sajnos már nem maradt helyem további tippekre és taktikákra, de azért a különféle egységtípusok helyes használatáról olvashatsz a boxokban. Ha mégis elakadtál volna, csak dobj egy e-mailt, szívesen segítek, ha tudok!

- **CD Link: Háttér**
- **Fejlesztő: Stormregion**
- **Kiadó: CDV**
- **Megjelenés: 2005-Július-22**
- **Kategória: RTS**
- **Honlap: www.panzers.de**



Oktatóküldetés – Irányítás

Úgy gondoltam, legjobb, ha az alapoknál kezdjük a végigjátszást, itt ugyanis mindenki megismerkedhet a játék irányításával, trükkjeivel, ez a tudás pedig a továbbiakban nélkülözhetetlen lesz! Az első pályára néhány olasz lövésszel érkezel, velük sajátíthatod el a kezelés alapjait. Bal gombbal jelölöd ki őket, majd jobbal kattints a célterületre, mire bakáid odavánszorognak. Ezután semmisítsd meg a brit teherautót egy újabb jobb klikk segítségével, majd húzódj a homokzsákok fedezékébe. Kattints a pozíció tartása gombra, így embereid a megadott helyen maradnak. Ismét érkezik némi gyalogság, ám lehasalva mindenféle veszteség nélkül elbánhatsz velük (ezt katonáid maguktól is megteszik). Ha végeztél, rohamozd meg a kis sárkunyhót és győzd le az épületben rejtőző két britet. Kattints az épület elhagyása gombra, majd indulj tovább az úton felderíteni. Ha véletlenül összefutnál egy páncélossal (össze fogsz!), állítsd embereid pozíció tartása módba, így nem futamodnak meg, majd kattints jobbal a kezelőpaneljükön a gránátok gombra, és bombázd szét az ellenséges járművet. Rögtön ezután érkezik is egy brit tank, egyelőre jobban is teszed, ha inkább visszavonulsz a dupla jobb klikk (futás) segítségével. Hamarosan érkezik is a felmentő sereg, néhány tankelhárító lövész képében, velük már könnyedén győzhetsz, csak lehetőleg legalább az egyik csapattal kapd oldalba a tankot. Siker esetén pár géppisztolyos osztag érkezik, cél a tankelhárító löveg elfoglalása. Mivel ez azonban elölről erősen páncélozott, így az egyik csapattal kösd le a figyelmüket, a többiekkel pedig oldalról végezz a kezelőszemélyzettel. Egyik zászlóaljad rendeld hozzá a löveghez egy jobb kattintással, majd vidd a brancsot a kijelölt bokor takarásába. Sajnos azonban egy újabb brit tank érkezik, amelyet ezúttal nincs esélyed legyőzni. Jön azonban a segítség, két lángszórós egység képében, parancsold ki őket a szállítókocsiból, majd rohamozd meg az ellenséget. Bakáid pillanatok alatt annyira felhevítik a páncélost, hogy a kezelőszemélyzet kénytelen azt elhagyni, végezz is velük. Várd meg, míg kihűl a gépezet (egy hő-

TUDTAD-E?
A programhoz készült egy nagyon igényes és böbeszédű, magyar nyelvű hivatalos weboldal is: www.panzers.hu

mérő jelzi, ha fölé viszed a kurzort), mindehhez akár fel is gyorsíthatod az időt a jobb felső sarokban lévő gombok segítségével. Ha már kevésbé forró a helyzet, az érkező harckocsilegénységgel vedd is birtokba a tankot. Irány előre, ám néhány méter múlva a jármű tönkre megy, sajnos ilyen az élet. Amíg a szerelőjármű megérkezik, neked addig sem kell tétlenkedned, inkább vontasd a LeFh 18-as löveget a kijelölt pozícióba és üzemeld be (egyszerűen csak kapcsold le a vontatóról a kezelőfelületén található gombbal). Az új cél az oázisban lévő hat ellenséges osztag megsemmisítése. A mesterlövészekkel kússz szép lassan előre, és várj, míg a tüzérséged végez a felfedezett egységekkel. A frissen érkezett szanitécekkel gyógyíttasd fel őket, ha szükség van rá. A lőszeres kocsival ezután töltsd fel a löveget, a szerelőjárművel pedig javíttasd meg a sérült tankot. Kapsz majd három új könnyű harckocsit, velük gyakorold be a pozícióba állást (jobb gombot lenyomva tartva beállíthatod az irányt, amerre a megérkezésekor szeretnéd, hogy nézzen az egység), majd pusztítsd el az ellenséges páncélost, legegyszerűbb, ha három irányból lövöd. Ha végeztél, ismét megismerkedhetsz egy nagyon hasznos dologgal, a katonák hallásával. A bakák ugyanis képesek észlelni az ellenséges egységek által keltett zajokat, a kezdők éppen csak azt, hogy ott bizony van valami, a tapasztaltabbak viszont már a unit típusát is felismerhetik. Ne legyél hát rest, és rendelj egy bombá-

zást a fal túl oldalára (természetesen a berepülés irányát is megválaszthatod, ami akkor jön jól, ha van légvédelem a pályán), ahol az ellenséget hallottad.
A robbanások után megismerkedhetsz a játék első hősével, Darrio DeAngelis-szal. Ha őt, vagy bármelyik másik hőst egy páncélosba ülteted, akkor a bekapott sérülés felét elnyelik, ráadásul 15 %-kal nagyobb kárt képesek okozni a lövéseikkel! Semmisítsd is meg rögtön a brit tankot, majd rendelj egy ellátó konténert a közelbe (jobb klikk az ikonjára, bal a kívánt helyre), amellyel töltsd fel páncélosod készleteit. Ismét egy újdonság következik, az éjszakai harc. A sötétben minden egység látótávolsága 25 %-kal csökken, bár ezt némileg kompenzálhatják a bekapcsolt fényszórók. Ennek viszont van egy komoly hátránya, a fényárban úszó egységeket ugyanis bárhol észreveszi az ellenség. A britek pedig elkövették ezt a hibát, kapcsold hát le a fényszóróid, és a meglepetés erejével rohand le a két harckocsit. Pusztítsd el őket, s lám, már végeztél is az oktatóküldetéssel! Ez a tudás már elegendő ahhoz, hogy belevághass a három kampány, a Tengelyhatalmak, a Szövetségesek, és a Partizánok missziósorozatának egyikébe, bár eleinte ez utóbbi még nem elérhető. Mi most kezdjük a végigjátszást az olasz-német delegáció küldetéseivel, mivel a játék is ezt a sorrendet ajánlja.

harckocsikkal. Eleinte ez még nem gond, mert a túlerővel könnyen az oldalukba és a hátukba kerülhetsz. Célozd meg a bal oldali oázist, szépen lassan előrehaladva tisztítsd is meg az ellentől (lesznek lövegek, gyalogság, meg néhány páncélos ráadásnak). Jön is az újabb feladat, foglaljuk el a másikat is, ez azonban még ráér. Indulj inkább jobbra, ahol egyik embered jelzi, légelhárítók lehetnek a közelben. Ez komoly veszélyt jelent repülőgépeidre, így indulj a térkép tetejéhez. Itt rátalálsz a légvédelmi ütegekre, végezz velük, akár az egyik tüzérségi támogatást is felhasználhatod, nem árt azonban, ha legalább egyet elfoglalsz. Menj vissza oda, ahonnan jöttél, és keresd meg a repülőroncsot. Darrio bátyja, Sergio valószínűleg túlélte a zuhanást, hiszen lábnyomokat és megölt hiénákat találsz. Miután előtted követnéd a nyomokat, foglald el a másik oázist,

Tengelyhatalmak

1. Sidi Barrani – 1940. december 9.
A 10. olasz hadsereg elfoglalta Sidi Barranit, egy oázist a líbiai határ közelében, és hídfőállást épített ki az egyiptomi határon. A csapat készletei azonban erősen fogyóban vannak, és a megerősödött britek is bármikor támadhatnak. A feladat tehát a terep felderítése, illetve Darrio DeAngelis bátyjának felkutatása. Kezdéskor osonj előre a mesterlövészekkel, és végezz az őrjáratozó brit

ehhez nem árt, ha gyalogosaid is élnek még, mert a harckocsiknak már nem sok tölténye marad ekkorra. Ha végeztél, folytasd a nyomolvasást, így eljutsz a pálya jobb felső sarkába. Bejátszás jön, majd eszeveszett menekülés a kiindulópontba. A megjelenő ellenséges harckocsikat szórd meg a tüzérséggel, esetleg egy-egy egységet hátrahagyhatsz, hogy feltartsa őket. Amint DeAngelis eléri a kezdőpontot, a küldetés befejeződik.

2. Mersa Braga – 1941. március 31.
A német-olasz egyesített hadsereg áttörni készül a britek által Mersa Bragánál felállított védelmi vonalon, hogy közelebb juthasson az egyiptomi határhoz. A feladatod az ostrom lebonyolítása, az északi hadtápbázis lerombolása, mellékesen pedig nem árt lenyomni a két brit ágyút is, különben fájó veszteségeket okozhatnak a csapataidnak. Először a korábban szerzett presztízspontjaidból vásárolhatsz új egységeket, egy szanitéc-csapatot mindenképpen vegyél, mellé pedig páncélosokat, szükség lesz rájuk.

Kezdetnek indulj el a mesterlövészekkel a nyugati hegyre, és semlegesítsd az ágyúk kezelőszemélyzetét. Küldhetsz hozzájuk személyzetet is, így tudsz egy kis meglepetést okozni az ellennek. Ezután kérj egy felderítést a térkép közepére, majd toldd meg némi tüzérségi támogatással. Intézz minél gyorsabb támadást az első vonal ellen, hogy a lövegeiket a lehető leghamarabb elfoglald/megsemmisítsd. Az újonnan szerzett ütegek segítségével pusztítsd le a mesterlövészek által felfedezett második védelmi vonalat is, ahol rengeteg páncélos tanyázik. A dolog nem lesz egyszerű, mert egy ellátó konténer segíti a szövetségeseket, ezért amikor már csak kevés páncélosuk maradt, segíts be a sajátjaiddal és a szerelő kocsival a tüzérségi támogatás mellett. Egy kisebb csapattal közben a hegyi úton kerülj meg a konfliktust, és foglald el a térképen jelölt hadtápbázist, ide pont jól jön a harmadik tüzérségi támogatás. Ha a második frontvonal is elhullott, a győzelem már biztos!

TUDTAD-E?
A Phase One közel nyolc hétig vezette a német eladási listákat, mindezt ráadásul a Doom 3 megjelenésének idején!

3. Halfaya-átjáró – 1941. május 27.
A Halfaya-átjáró a leggyengébb brit védvonal az összes közül, megszerzésével ez lehet Egyiptom elfoglalásának kulcsa. Mivel csak kis létszámú erők védik, valószínűleg néhány ellenség el is menekül majd csata közben. Vásárláskor fejleszd fel gyalogosaid gránátokkal és molotov-koktélokkal, valamint vegyél egy ellátó kocsit, a maradék összegből pedig egy páncélost. Kezdésként indulj a jobb szélső bázis ellen, a mesterlövészek kiválóan elcsalogathatják a brit harckocsikat, így könnyen megsemmisítheted őket. Kebelezd be a tábort, az ellátó bázisnál töltődj fel lőszerrel. Némi gyalogsággal és az összes páncélosoddal menj északra, itt számos megjavítható járművet és vezetőt is találhatsz. Irány balra, a bázis vonalában lefelé, gyűjtsd be, amit csak lehet (egy brit Damier Dingo felderítő is vár rád), majd rohand le a bázist (ide már elkélhet egy tüzérségi támogatás is). Ha megvagy, jön egy újabb feladat, de ezzel ne törődj még. Oszd el egyenlően erőid a két bázis között, a tankelhárítókkal foglald el a célhelyekhez közeli

bunkerokat, tornyokat, páncélosaid is telepítsd le. Ezután a megjelenő négy löveggel menj a kijelölt helyekre, kapcsold le őket, és készülj a haddelhaddra. Kissé komolyabb támadás jön, de hála a bombázóknak és a maradék tüzérségi támogatásnak, nem lesz sok dolgod, csak a két javítókocsit mindig a sérült egységekhez küldeni. Amint a támadás elült, már győztél is.

4. A csatabárd hadművelet – 1941. június 17.

A tengelyhatalmak kezdeti sikerei után már egyre jobban a britek vették magukhoz a kezdeményezést, egyik támadásuk miatt egészen Líbiáig szorult vissza a német-olasz haderő. Csapataik most újra üldözőbe vettek, a feladatod, hogy kelepcébe csald őket. Három páncélosod telepítsd az út bal széléhez, majd ha érkeznek a szövetséges páncélosok, adj le rájuk néhány lövést, és rögtön hátrálj vissza a védelmi állásokig. Ha megsemmisítetted őket, a középső bázisról küldj egy csapat bakát a lezuhant pilóta megkeresésére, egy másikkal pedig telepíts néhány aknát oda, ahol az előbb is harcoltál. Kapsz két nehézbombázót, ha megölted a pilótát, a 3 páncélosoddal javítás után pedig ugyanott várd be az újabb brit csapatot. Használd az előbb emlegetett csalogatásos módszert, viszont ezúttal már rengeteg páncélos érkezik, az aknák mellett szükséged lesz az egyik bombázásra és tüzérségi támogatásra is. Ha elült a roham, újra telepíts aknákat a szokott helyre, javíttasd meg a harckocsikat, és játszd el ismét a csalogatásos módszert. Ekkorra már beeshetett néhány komolyabb veszteség is, így nyugodtan használd el az összes maradék segítséget és csalogasd a briteket minél közelebb az ellátó depódhoz. A siker így már garantált, és ha a páncélosaik futásnak erednek, már meg is vagy a feladattal.

5. Sidi Rezegh – 1941. június 17.

A helyi repülőtér a britek kezén van, akik így jelentős légi fölényre tettek szert a környéken. Ráadásul a közelii falucskában található a térség egyetlen kútja, melyet szintén ők felügyelnek. Feladatod elfoglalni ezeket az objektumokat, ám a jelentések szerint egy komolyabb szövetséges tüzérség is állomásozik itt, tovább nehezítve a helyzetet. Vásárláskor szereld fel minden egységedet gránáttal, vegyél aknavetősöket és tankszeget, plusz annyi lángszórós tankot, amennyi csak belefér a keretbe. Kezdés után a felső sereget hagyd nyugton, és kérj egy felderítést a reptérre. Páncélosaiddal szép lassan araszolj előre, amíg ők lekötik az ellenség tüzét, a gyalogosaid is nyugodtan besegíthetnek. A lángszórós egységeiddel próbálj ellenséges tankokat elfoglalni, még nagy szükség lesz rájuk. Lassacskán vonulj be a reptérre, a riasztás után gyalogságod végezzen a pilótákkal, páncélosaid pedig a maradék ellenséggel.

TUDTAD-E?

A beépített küldetésszerkesztővel mindenki elkészítheti álmai pályáját és misszióját, ráadásul a rendkívül széles lehetőségek miatt fantáziádnak szinte semmi sem szab határt!

Hagyj pár gyalogost a reptéren, hogy az ellenséges gépek ne szállhassanak fel, a depónál pedig töltődj fel, majd menj ki a fölső bejáraton, és semmisítsd meg a rád támadó tankokat és az első adag tüzérséget. Ismét töltődj, majd célozd be a falu alatti helyet a térképen, ide már segítségképpen hozd a fenti páncélosokat is. Nagy csata alakul ki, mindenki dobáljon gránátot, és főleg a lövegekre ügyelj. Használj egy tüzérségi támogatást és bombázást is, így szépen lassan elfoglalhatod ezt a részt is, teljesítve az opcionális küldetést. Újra töltődj fel, és készülj egy hatalmas csatára. Óvatosan közelíts a városka felé, tarolj le mindenkit, legfőképpen az ütegeket, közben pedig használd fel az összes maradék segítséget. Valószínűleg szenvedsz veszteségeket a javítókocsi ellenére is, hiszen rengeteg ellenfél van, és sok gyalogosuk még gránátot dobni is képes. Itt jól jönnek majd a zsákmányolt tankok és az erős bakáid, mert lassan, de biztosan el tudod foglalni a depót, ami után már kezedben a győzelem!

6. Az üst – 1941. március 25.

A olaszok frontális támadásra készülnek a brit védelmi vonalnál, azonban a segítséged nélkül valószínűleg mind egy szálig elvéreznének. A dolgod, hogy támadd hátba az angolszász erőket, de előtte nem vehetnek észre a közeli erőd őrszemei, majd pedig foglald el az ellátó bázisukat is. A legjobban akkor jársz, ha majdnem minden gyalogosod eladod, és csak páncélosokat viszel a küldetésre, mert itt már pillanatok alatt elhullanak a bakák. Mindesetre vigyél lángszórós tankokat és két- három személyzetet magaddal, így hasznos járműveket zsákmányolhatsz. Rendezd erőidet, majd indulj meg felfelé nagy ívben, így az őrség nem vesz észre, az aknákkal pedig ne húzd az időt, mert csak kisebb sérüléseket okozhatnak. Körülbelül egy perccel az olasz támadás előtt óvatosan indulj a legfelső brit bunker ellen, használd okosan a támogatásokat, például a tüzérségük kiiktatására. A lényeg, hogy hamar támadj, különben a gép nem értékeli a segítséged, így nem mehetsz tovább. Az olasz támadás megkezdése után hamarosan kapod az új feladatot, ekkor minden erődet vond ki a harcból és indulj meg az ellátó depó ellen. Öldöklő küzdelem jön, sokan odavesztek majd, ezúttal ne is finomkodj, hanem mindenképpen rohand le a lövegeket és az erősebb harckocsikat. Az ejtőernyős osztagok kiválóak a tüzérek ellen, és az egyéb támogatásokkal se fukarkodj. Mindig javítsd meg a legsérültebb járművedet, és próbáld megosztani a tüzet, szétszórni a tankokat, mert így iktathatod ki legkönnyebben a nagyobb veszélyforrásokat. Pucold le a környéket, mire a depó átáll hozzád, ami pedig egyenlő a pálya megnyerésével.

7. A vihar – 1942. május 26.

A sikeres ostrom után Bir Hacheim erődje még mindig francia kézen maradt, jól képzett idegenlégiósok védik. Az olasz haderő arra készül, hogy körbeveszi az építményt a kitörés megakadályozásához, majd pedig rést üt a falakon a rohamhoz. Végre egy olyan küldetéssel állunk szemben, ahol eleinte csak gyalogosokkal lehet operálni. Első lépésben oszd három részre haderődet, egy csapatot pedig a teherautóval küldj a térkép bal felső

Gyalogság

A gyalogság talán a játék legsokoldalúbb kategóriája, gyakorlatilag minden célra alkalmas. Az alapegységek lövészekként, géppisztollyal csak az ellenséges bakák ellen hatásosak, ám gránátokkal, aknákkal vagy molotov-koktélokkal felfegyverezve bármit lenyomhatnak. Azonban páncélosok ellen mégiscsak legjobb az aknavetősökre és a rakétásokra hagyatkozni, ők gyakorlatilag bármilyen ellenséget szétkapnak. A lángszórósok még nagyobb hasznodra lehetnek, 3-4 ilyen egység pillanatok alatt felforrósít egy harckocsit, melyet aztán saját tankszemélyzeteddel később birtokba is vehetsz. Bármelyik egységed kezelhet viszont lövegeket, ezért az ellenség ilyesfajta egységeit ajánlott több oldalról támadni, és csak a személyzetét kiiktatni. Gyalogságodat azonban mindig támogasd szanitécekkel is, nélkülük ugyanis nagy lesz a halálozási arány. A végére pedig a mesterlövészek maradtak, akik egy plusz távcsővel ellátva remek felderítők, és még a lövegek kezelőit is pillanatok alatt kiiktathatják, tehát semmiképpen se hanyagold a használatukat!

sarkában lévő kis faluba. Ott menj be abba a házba, amelybe be lehet, ezzel máris teljesítetted a titkos küldetést, valamint a későbbi kellemetlenségek ellen is bebiztosítottad magad, csak egy-két gyalogos támadást kell visszaverned. A maradék seregeiddel állj (azaz inkább hasalj) be a megjelölt pozíciókba, ezzel kezdetét is veszi a blokád. Ne rohanj előre, a lövegeddel szépen bontsd le a falat egy tetszőleges helyen, a tüzérségi támogatást semmiképpen se használd el, a néhány tüzelő ellenséget ügyis elintézik gyalogosaid, akiket ne felejts el előtte egy helyre terelni! Ha beomlott a fal, egyszer csak brit tankok támadnak rád, így kénytelen vagy belebocsátkozni egy számodra esélytelen harcba. Azonban nem tart sokáig a baj, megérkezik ugyanis Göbel tábornok néhány német páncélossal. Nyomd le a felbukkanó ellent, és siess gyalogosaid védelmére, akik addig dobálják a harckocsikat gránátokkal (ez a lehetőség csak akkor áll fenn, ha a korábbi küldetésekben vásároltál nekik, ahogy tanácsoltam). Ha kint nyugi van, javíttasd meg a parancsnok járművét, majd lassan irány az erődbe. Nehéz dolgod lesz még a tankokkal is, számos páncéltörő fegyverrel felszerelt egység vár bent. Az elsődleges célpontjaid ők és a szanitécek legyenek, valamint használd el a tüzérségi támogatást is, lőj vele a tömegbe. Miközben a löveged kintről pusztít, ha szükséges, vonulj ki egy javításra és lőszerfeltöltésre, majd a második rohammal söpörj le minden életben maradtat. Fontos hogy Darriót vond távol a harcoktól, mert túlerővel szemben nem lenne esélye. Ha győzelmed már teljesen biztos, néhány francia menekülőre fogja a dolgot, Te pedig megszemlélheted a jól megérdemelt videobejátszást.

8. Tel el Eisa – 1942. július 1.

A britek ismét beásták magukat, és egy rendkívül erős védelmi vonalat hoztak létre a térségben. Sajnos az áttörés túl veszélyes lenne, az egyetlen esély a legyengítésükre, ha elfoglalsz három fontos stratégiai pontot. Mindeközben pedig az alapbázisod is meg kell tartanod, mert nélküle elvesznél, illetve a már megszerzett helyeket sem vesztheted el. A szabály a szokásos, vásárláskor páncélosokat és rakétásokat, aknavetősöket szerezz, a lángszórósok itt most nem sokat érnek. Először is sorakozz fel a depónál, és várd be a támadást, majd verd vissza az ellenséget, ezzel nem is lesz különösebb gond.

Hagyj itt egy tankot és némi gyalogságot a védelemre, majd sebtében indulj az állomás ellen, hiszen ha a vonat megérkezik, a britek utánpótláshoz jutnak (a számláló jelzi a hátralévő időt). Használd a kerülőutat a hegyen, különben kellemetlen meglepetésben lesz részed. Lassacskán kebelezd be a bázist, az elsődleges célpontok ismét a rakétások és a lövegek legyenek. A javítókocsid is legyen a közelben, így nem szenvedsz nagy veszteségeket. Ha időben tied az állomás, a vonat némi utánpótlást hoz számodra. Megerősödve és feltöltődve indulj a felső ellenőrzőpont felé, itt már azért óvatosabban, van bőven ellenség. Használd bátran el az összes támogatást, ha a tankok tüzét lekötöd, akkor az ejtőernyősökkel kiválóan kiiktathatod a lövegek kezelőszemélyzetét. Siker esetén ismét javítsd meg, töltsd fel a harckocsikat lőszerrel, néhányukat hagyd is itt védekezni a gyalogsággal együtt, pár páncélossal (5-6 darab elég) indulj fel a hegyre. Itt egy erős német légvédelmi osztag tanyázik, ennyi egységgel viszont veszteségek nélkül elbánhatsz velük. Ezzel nemcsak, hogy titkos küldetést teljesítesz, hanem bónuszként kapsz néhány bombázási lehetőséget is. Szükség is lesz rájuk, ha megindulsz az utolsó célpont ellen. Gyakorlatilag harcolnod nem nagyon kell majd, csak juss a bázis közelébe és szórd meg az ellent repülőről. Figyelj, hogy gépeid a térkép tetejétől repüljenek be, különben baj lehet. Amint itt is kiiktattál mindenkit, a középső brit tábor, élén egy magas rangú tiszttel, megadja magát. Ez határozottan jól jön, mivel Darrio kicseréli őt rég látott bátyjára, Sergióra, aki idáig brit fogságban sínylődött.

Szövetségesek

1. Az El Alamein-i áttörés – 1942. november 2.

Átléptél hát a szövetségesek oldalára, hiszen ekkortájt már a valóságban is az övék volt a főszerep. Hősöd James Barnes, aki éppen az imént szabadult a német fogságból, Sergióért cserélték ki. Ütött a visszavágás órája, hiszen Rommel Afrika Hadteste már a nyomodban, csak egy nagyszabású ellentámadás segíthet, ám a németek már kiépítették bázisukat a közeli oázisban. Feladatod a védművek semlegesítése, majd a városka elfoglalása. A parancsnok hamar belátja, hogy a kezdeti támadás nem vezethet sikerre a túlerő miatt, így vissza kell vonulnod az ellátóközponthoz. Tankjaiddal használd a tolatás funkciót, néhány gyalogost pedig hagyj hátra feltartani a németeket, hogy a többiekkel biztonságosabban visszaérhess. Barikádozd be magad alulról, a rengeteg löveggel és a feljavított páncélosokkal nem okozhat gondot megvédeni a tábort. Időközben pedig az erősítés is megér-

roskába, és figyelj az ellen lángszórósaira. Ha mindenkit kiiktattál a táborban, a küldetésnek vége.

2. Tobruk – 1942. november 13.
A Tengelyhatalmak éppen Tobruk megerősítésén fáradoznak, ám ezt nem hagyhatod annyiban. A német konvojok megsemmisítésével morális csapást mérhetsz az ellenségre, persze ez még nem lesz elég a sikerhez. Találkoznod kell a titkos informátorral, aki felfedi a németek hadvonalait, majd pedig biztosítanod Via Bubát, és visszafoglalnod a brit nagykövetséget. A küldetésre mindenképpen vigyél magaddal egy szerviz és egy löszeres teherautót, különben véged van. Egy gyalogos osztagot is szerelj fel aknakeresőkkel, ez nagyon jól fog jönni. Indulj tankjaiddal a besúgóhoz, közben az élen a bakáid járjanak, és semlegesítsék az aknákat, különben csúnya károkat szenvedhetsz. Beérve a városkába ne foglalkozz semmivel, csak irány a hőssel a térképen jelzett helyhez. Ezután egy meglepő és egyben mulatságos bejátszás jön: az informátor bizony maga Sergio, aki elárulta a németeket, csak hogy ne hull-

A bombázásokkal meggyengítheted őket, így pedig könnyedén megsemmisíthetsz mindent és mindenkit az épületnél. Ha a nagykövetségen újra brit zászló lobog, a küldetést megnyerted.

3 A Kasserine-hágó – 1943. február 18.
A Kasserine-hágót tapasztalatlan amerikai csapatok védik, és most ellentámadásba lendültek a németek. A térségben ki van építve egy második védelmi vonal is, hogy ha szükséges, visszavonulhass, de további parancsig tarta-

jon porba több olasz fej. A golyózáporos beszélgetés után menekülj vissza a kezdőhelyre, itt javítsd meg és töltsd fel löszerrel páncélosaid. Kapod is az újabb küldetéseket: foglald el a német ellenőrzőpontot és semmisítsd meg a konvojok autóinak legalább felét (ez utóbbi nem kötelező). Kérj egy felderítést a célhelyre, a bivalyerős légelhárító ütegeket semlegesítsd a tüzérségeddel. Araszolj szépen fölfelé, lesz jó néhány ellenséges páncélos út közben. Foglald el a tábort, a távolból érkező lövésekkel ne törődj, ha nincs német a közeledben, már nem találhatnak el. Rendezkedj be, irtsd ki a konvoj felét, majd indulj meg fel a hegyen. Vár rád néhány lángszórós tank és löveg, a vadászbombázók jó szolgálatot tehetnek most. Mindenképpen foglald el a depót, ezért is javasoltam, hogy erre gyere, és töltsd fel a harckocsikat. Ha megvagy, irány a nagykövetség. Nyugodtan rombolj át a kerítésen, a károkat nem kell megfizetned, de lesz néhány igen erős német tank is errefelé.

nod kell jelenlegi pozíciódat. Kezdetnek véleményem szerint vonulj a városka belsejébe, a zászlóhoz, középen legyenek a javító- és löszerszállító kocsik. Tankjaid nézzenek a két oldalra, az egészet pedig erősítsd meg a rakéta- és aknavetősökkel, valamint a tüzéreket is vidd biztos helyre. Ha beálltál, egy-két osztagnyi bakával menj fel a felső hegyre, és iktasd ki, valamint foglald el az itt lévő két német löveget. Ezzel három legyet is ütsz egy csapásra: megkíméled magad számos kellemetlenségtől, új erőket szerzel a harchoz, valamint egy titkos küldetést is elvégzel, plusz presztízspontokhoz jutva. Körülbelül 5-6 rohamot kell kibekkelned, a taktika nagyjából a következő: az érkező német tankokra zúdíts össztüzet, a sérült egységeid pedig azonnal javítsd meg. Szükség esetén töltsd fel a löszert is, viszont a házakból ne nagyon vond ki a csapatokat, később még hasznodra lesznek. Opcionális küldetésként foglalnod kellene egy Tigrist, ez amúgy is erősen ajánlott, ráadásul elég

TUDTAD-E?
A dinamikus napszakváltásnak köszönhetően egy hosszabb küldetésnél akár az is előfordulhat, hogy besötétedik, vagy éppen felkel a nap.

lángszórósod is van, akik pillanatok alatt kiugrasztják a személyzetet a járműből. Ha kihűlt, már el is foglalhatod, ezzel újabb bivalyerős tankra teszel szert. Előbb-utóbb azonban már akkora német csapatok érkeznek, hogy mindenképpen vissza kell vonulnod a második vonalba. Rohanj tehát a védelmi álláshoz, az ellátókocsikat pedig mindenképpen óvd meg. Ide állj be szépen védekezni, oszd el a tankokat, a rakétavetősöket, hiszen most már az itteni egységek is a fennhatóságod alá tartoznak. Töltsd fel löszerrel páncélosaid, a javítókocsidat pedig vidd a depóhoz, hiszen addigra már erősen megfogyatkozhattak a készletei. Tizenöt percet kell kibírnod, amíg megérkezik a felmentő sereg, nem lesz egy nagy kunszt. A házakban maradt embereknek hála az érkező németek nagy részét látni fogod előre, így lövegeid azelőtt végezhetnek velük, mielőtt veszélyt okozhatnának. Egy-egy hullám után javítgass szépen, amint letelt az idő, már jön is az erősítés újabb tankok és egyéb támogatás képében. A feladat a falu visszafoglalása, és mivel hatalmas túlerőben vagy, ez szinte sétagalopp lesz. Vonulj be az összes páncélosoddal, használj bombázást, dobasd le az ellátó ládát, és lám, a siker már a kezedben van!

4. Tunisz – 1943. május 7.
Az angol-amerikai erők nyerésre állnak! Az Afrika Hadtest maradéka megpróbál visszavonulni Szicíliába, ám egy rajtaütéssel még jobban megkönnyítheted a későbbi európai

Lövegek

Két nagyobb csoportjuk külön kezelendő, hiszen teljesen más funkciók betöltésére alkalmasak, ám mindkettőben egyaránt találhatók földi és légi egységek ellen bevethető darabok. A tábori lövegek többsége szállítójármű nélkül egyáltalán nem, vagy csak nagyon lassan mozgatható, ezért leginkább védelmi célokra használhatóak jól. Ha magas hegyekre telepíted őket, némi őrséggel ellátva, akkor komoly károkat okozhatsz az ellenfélnek, és nagyon hasznos a zárótűz funkciójuk is. Arra azonban figyelj, hogy ezek az egységek egymagukban nem nagyon képesek elbánni egy tankkal. Az önjáró- és rohamlövegek osztálya már jóval sokoldalúbb, brutális tűzerejük, rendkívüli hatótávolságuk és mozgékonyságuk ideális támogatóvá teszi őket a nagyobb csatákban. Használatukat soha ne mellőzd, hiszen már messziről legyengítheted, vagy akár el is pusztíthatod velük az ellenséges csapatokat.

harcokat. A feladatod tehát megközelíteni a várost, és a visszavonulók legalább ¾-ét elpusztítani. Vásárláskor páncélosokat és rakétavetősöket szerezz, ezúttal nem kell a

legjobbakat, most a mennyiség a lényeg. Csapataiddal közelítsd meg a két kijelölt pontot, út közben pedig semmisítsd meg az ellenséges erőket, gondot maximum a né-

hány lövegük jelenthet. Amint elérted a védelmi állásokat, lesz két depód, valamint jön az újabb feladat, miszerint a két parancsnoknak találkoznia kell a kereszteződésben. Vidd őket oda némi kísérettel, a bejátszás után pedig indulj el velük a radarállomáshoz, de figyelj az aknamezőre! A németeknek ugyanis állomásozik itt néhány Flak 88-asuk, ha nem pusztítod el őket, akkor végig folyamatosan légitámadásoknak leszel kitéve. 5-6 páncélos elég is a feladatra, a tanácskozás után pedig ideje elfoglalni a védállásokat. Azonban ne a depók körül csoportosulj, hanem az útelá..., útlezá..., útelgá..., sz'al az útelágazásnál ásd be magad :). A páncélosokat állítsd egy jó széles, két soros védelmi vonalba, így lesz a legegyszerűbb a feladat. Szépen sorjában érkeznek a német és olasz járművek, Te pedig mindig az adott oldalra csoportosítsd át az erőidet, és zárd el az útjukat, akkor pikk-pakk megsemmisíthetőek. Segítségképpen kérj egy felderítő repülőt a környékre, így mindig tudod majd, honnan érkezik a következő visszavonuló csapat. Gondot csak néhány tüzérségi eszköz okozhat, ekkor két-három egységgel ronts ki és semmisítsd meg azokat. Időnként még utánpótlást is kapsz, őket is állítsd be a sorba, és amint megsemmisítettél 50 ellenséges járművet, már győztél is!

5. A Husky-hadművelet – 1943. július 9.

A háború hátralevő része már a britek számára ellenséges területen fog zajlani, kezdésképpen például a szicíliai partraszállást kell sikeresen levezényelned. Egy apró ejtőernyős csapattal dobnak le az ellenséges vonalak mögé, ahol először is a védműveket energiával ellátó transzformátort kell semlegesítened, majd támogatnod a partraszállást, végül pedig visszafoglalnod az északi Scoglitti falut. Kezd rögtön azzal, hogy kérsz még két ejtőernyős csapatot, aztán kezdj el araszolni a célpont felé. A gyalogosokat könnyedén kiiktathatod a szanitécek támogatásával, viszont lesz néhány tank és löveg is a közelben, velük azért már lesz gond. A páncélosokat egyszerűen dobáld gránáttal, ha pedig kifogynál, csak kérj egy újabb erősítést. A tüzérségi eszközöket mindenképpen megéri elkobozni, támadd tehát őket több oldalról, és a célpont a kezelőszemélyzet legyen. Két-három löveggel már semmi nem okozhat gondot, masírozz is gyorsan az erőműig, az utadba kerülőket pedig söpörd le. Ha Barnes kijelölte az épületet célpontnak, akkor menekülj, nehogy áldozatul essenek embereid a bombázásnak. A partraszállást tehát sikeresen előkészítetted, de további segítséget is nyújtanod kell: támadd hátba a tengelyhatalmak csapatait, és semmisítsd meg páncélosaik legalább 30%-át, mielőtt a támadás megkezdődik (ez utóbbi feladat nem kötelező). A lövegekkel és a vadászbombázókkal simán lezúzhatod az ellenséges tankokat, de azért még ne ugorj bele nagyobb csatába. Hamarosan a partraszállás megkezdődik, így biztos a túlerő. Oszd három-négy részre páncélosaid, majd támadj, közben pedig jöhetnek a gyalogo-

sok és a hátsó osztag is besegíthet, csak az aknákra figyelj. Ha elég sikeres voltál, már jön is a bejátszás, ahol láthatod, amint egykori hősöd, az olasz Darrio DeAngelis életét veszti. Persze ez most már jelen esetben jól jön, gázolj hát át mindenkin a parton, és gyülekezz valahol tankjaiddal. Szokás szerint javíts, töltsd fel a lőszerkészleteket, majd készülj a város lerohanására. Ajánlott a középső német ellenőrzőponton átmenni, majd pedig keresztülvágni az erdőn, és így bevonulni a térségbe. Erőid oszd szét négy-ötfős csoportokra, különben csak nyűg lesz az irányításnál a szűk utcákon, majd módszeresen irtsd ki a páncélosokat, a rakétavetősöket, valamint az ejtőernyősök közreműködésével a lövegeket. A maradék ellenséged is kaszáld le, jól jöhetnek hozzá a bombázások, amint pedig a téren brit zászló lobog, a küldetés sikeres!

6. Átkelés a Volturnón – 1943. november 15.

A Volturno folyó a legkomolyabb természeti akadály a Dél-Olaszországban hadakozó csapataid előtt, és ezt sajnos a németek is nagyon jól tudják, így elbarikádozták magukat a területen. Az előző két áttörési kísérlet kudarccal végződött, most tehát a Te feladatod lesz, hogy foglald el a környék három fontos pontját. Ennek a küldetésnek az elején is csak gyalogosokkal operálhatsz, kezdetnek a két felderítő autóból is szedd ki a katonákat, mert így nagyobb hasznodra lesznek. Indulj el az első célpont felé, és amikor már közel jársz, vágódj hasra, és a mesterlövészekkel küssz előre. Amint meglátnak valamit, támadd azt meg az aknavetősökkel. Próbáld a lövegek kezelőszemélyzetét kiiktatni, később hatalmas segítség lesz.

Ha így araszolsz előre, akkor veszteségek nélkül elfoglalhatod az első ellátó bázist. Jön azonban a feketeleves: a németek állandóan bombázni fognak, amíg ki nem iktatod a három Flak 88-ast a megadott helyen. Ide jól jön majd a frissen szerzett tüzérséged és az aknavetősök, mesterlövészek támogatása, ha szakmányolsz egy ilyen légvédelmi ágyút, azzal titkos küldetést teljesítesz, és komoly tűzerőhöz is jutsz. Ismét gyógyulj fel, majd osonj a csónakházhoz, a Flak 88-asok segítségével könnyedén elfoglalhatod, nem védik sokan. Ekkor az erősítés is megérkezik, jó néhány brit páncélos képében, ám ők a német zárótűz miatt nem tudnak átjutni a folyón. A feladat tehát adott, elfoglalni az őrszembunkert, azonban csak három gumicsónakot kapsz az átkeléshez. Vidd hát az aknavetősöket, a mesterlövészeket, és egy tetszőleges csapatot keresztül a folyón, a sniperekkel pedig vedd be gyorsan az állást. A zárótűz megszűnik, jöhetnek a páncélosok, ám csak óvatosan, állj meg az átkelőben, mert utána már tele van az egész rész aknákkal. Az ellen szerencsére égve hagyta fényszóróit, alkalmazd hát ezúttal Te a zárótűzet aknavetőse-

TUDTAD-E?

A játékhoz olyan híresség-gek kölcsönözték hangjukat, mint Kristóf Tibor, Németh Kristóf, Reviczky Gábor, Stohl András, Gáspár Tamás, Zolee, Breyer Zoltán és Lázár Sándor!

Felderítő-, szállító- és ellátó járművek

Bevallom őszintén, ezt a csoportot egy kissé összevontam, bár a játék külön kezeli őket. A felderítők használata igazából teljességgel mellőzhető, hiszen a repülő mellett labdába sem rúgnak, legfeljebb a fegyverzettel is rendelkező modellekből vigyél magaddal, bár a legtöbb missziónál alapból van 1-2 darabod. A szállítójárművekre csak akkor van szükség, ha gyalogosaiddal nagyon gyorsan kell odaérned valahova, néhány küldetésnél ez előfordul, de azt említem a cikkben is, egyéb esetekben ne költs rá (a lövegeket ugyanis ritkán van lehetőség zavartalanul vontatni). Az ellátó járművekhez soroltam a lőszeres és a javító kocsikat, ezek nélkül soha ne vágj neki semmilyen feladatnak. A szervezéssel hatalmas előnyre tehetsz szert a harcokban, csak mindig vond oda, ahol szükség van rá. A lőszerkészleteket pedig inkább a csaták szünetében töltsd fel, addig is ajánlott a járművet az önjáró lövegek mellett tartani, mert azok fogyasztják legjobban a muníciót.

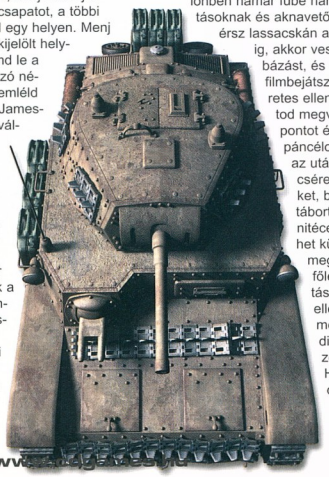
iddel, ezzel elcsalogatod helyükről a német harckocsikat, akik egyenesen a csapdádba sétálnak. Bár rengetegen lesznek, először iktasd ki a mobil lövegeiket, aztán koncentrálj csak a tankokra. Ha így teszel, az ellenség hamarosan megfutamodik, ami egyenlő a győzelemmel!

7. Monte Cassino – 1944. január 17.
Az öccse halála után a szövetségesek oldalára átállt Sergio DeAngelis jelentése szerint Monte Cassino városát jelentős német erők védik. A győzelem záloga az öt stratégiai pont elfoglalása lehet, ezután pedig a parancsnokok a dombtetőről szemrevételezhetik a helyzetet. A küldetés abszolút nem nehéz, csak nagyon hosszú, így pár harckocsi mellett aknavetősöket és szanitécceket vásárolj induláskor. Rajtad áll, hogy az ellenőrző pontokat milyen sorrendben foglalod el, de én azt javaslom, hogy először a jobboldaliakat, majd pedig a bal szélsőket támadd. Használd az előbb már leírt aknavetős módszert, először a lövegeket iktasd ki, aztán a tankokat. Haladj szépen, folyamatosan tovább, a jobb felső sarokban egy ellátó depó is vár rád, úgyhogy ezt hamar vedd irányításod alá. A hegyről löni fognak az egységeidre, ide dobj le két deszantos csapatot és foglald el a lövegeket. Támadd meg a vasútállomást, majd végül a bal felső tábort, ide segíts be a lövegekkel is. Ha megvagy, jön az újabb feladat, Wilsonnak és Barnesnak gyalog kell felmennie a hegy tetejére a terepszemléhez. Szállj ki velük a tankokból,

ám mielőtt elindulnál, dobj hozzájuk egy-két ejtőernyős csapatot, a többi tankod pedig hagyd egy helyen. Menj tehát a hősökkel a kijelölt helyhez, útközben nyomd le a néhány itt állomásozó német bakát, majd szemléld meg a videót, ahol Jamesnek megsebesül a vála. Jön még egy meglepetés, a németek ellentámadást indítottak, és visszafoglalták az összes őrhelyet, kivéve persze ahol a tankjaid hagytad. A tábornokokat már ne háborgasd, csak a többi páncélossal indulj el és foglald vissza az ellenőrzőpontokat. Trükközni nem kell, győz a túlerő, főleg hogy a szervizes jármű is kísér.

TUDTAD-E?
A lehető legizgalmasabb, ám mégis valósághű történet eléréséhez a csapat egy amerikai forgatókönyvíró segítségét is igénybe vette.

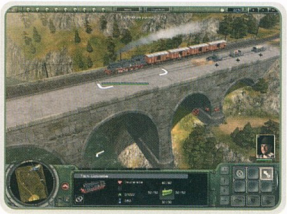
8. Anzio-Cisterna -1944. május 25.
Az Olaszországban folytatott hadjárat a végéhez közeledik, egyes csapatokat már át is csoportosítottak. A cél a Cisternát védő német erők megfutamítása, azzal hogy elfoglalod a vasútállomást, mielőtt utánpótlásuk érkezhetne, valamint birtokba veszed a városközpontot és az Anzo Annie névre hallgató hatalmas ágyújukat. A küldetéshez rengeteg gyalogost vigyél szanitécekkel megtámogatva, mert nélkülük egyszerűen nem nyerhetsz. Körülbelül 11 perced lesz az állomás megszerzésére, a tankokkal ez sétagalopp, ha rögtön elindulsz felé. Persze azért légy figyelmes, és a javító- és lőszeres autódat mindenképpen óvd meg. Töltődj fel, és kerüld meg nagy ívben a várost, célozd be a bal felső sarkot, ahol az ágyú tanyázik. Útközben csak néhány löveget kell lenyomnod, aztán egy-két tankkal masírozz át a hídon, és szerezd meg Anniet. Sajnos használni még nem tudod, így nem marad más hátra, mint elfoglalni a városközpontot. Ide csak a gyalogosaiddal tudsz bemenni, de csak szépen, megfontoltan haladj előre, különben hamar fübe harapnak a német rakétásoknak és aknavetősöknek hála. Ha elérsz lassacskán a német ellátó depóig, akkor vess be egy-két bombázást, és foglald el. Jön egy filmbejátszás, valamint egy méretes ellentámadás, a feladatod megvédeni a városközpontot és legalább 15 német páncélost megsemmisíteni az utánpótlásból. Szerencsére kapsz új egységeket, bakáiddal segítsd ki a tábort védő erőket. A szanitécekkel együtt nem lehet különösebb gond megfékezni a rohamot, főleg egy-két támogatást felhasználva, a 15 ellenséges harckocsi megsemmisítését pedig bízd Annie zárótüzére és a tankjaidra. Ha megvan a 15 áldozat, és a központ még mindig a Te kezedben van, akkor teljes a siker, végeztél a Szövetségesek kampányával!



Támogatások
Bevetéseid során számos hasznos segítséget vehetsz igénybe, ezekkel foglalkozunk most. A felderítő gépeket mindig érdemes kihasználni, nagy előnyt jelenthet, ha előre ismered az ellenség pozícióját. Emellett ahhoz is jól felhasználhatod őket, hogy vadászbombázókat vagy tüzérségi támogatást, esetleg bombázást kérj egy adott helyre. Az utóbbi kettőt inkább nagyobb csoportosulásokra érdemes tartogatni, míg az első egy-egy bivalyerős páncélos, löveg elpusztításához ajánlott. Azonban arra figyelj, hogy ha depó, vagy szervizjármű is van a közelükben, akkor az egységek hamar megjavulnak, kivéve persze ha teljesen megsemmisültek. A légideszantosokat leginkább gyalogos küldetésekben fogod használni, ám kiválóak magányos lövegek személyzetének gyors kiiktatására is. Nagyon ritkán ellátó konténert is lehetőséged lesz ledobni, ezt tartogasd a nagyobb csatákra, mert hatalmas segítség lehet, javít, gyógyít, és még a lőszerkészletet, és az ellátó járműveket is feltölti!

Partizánok
1. A nyugvó kard hadművelet – 1943. szeptember 30.
Megérkeztél tehát a partizánok küldetéssorozatához, ahol végső célod Jugoszlávia felszabadítása lesz. Némileg meglepő módon Sergio DeAngelis parancsnokot irányítod, akinek el kell vinni a béke hírét a térségbe, majd hazatérnie Olaszországba. Kezdetnek rögtön indulj el a partizán tábor felé, útközben azonban csatába keveredsz a németekkel, de végül az ellenállók megmentenek és elvezetnek a gyülekezőhelyükre. A beszélgetés után tanúbizonyságot kell adnod jó szándékodról, azaz ki kell szabadítanod Wolf parancsnokot az olasz fogságból. Indulj tehát a bázis felé, javaslom a déli bejáratot. Itt verd le az őröket, szerezd meg a két löveget, és menj tovább a megjelölt sátorhoz. Bejátszás jön, az olasz katonák elvonulnak, Te pedig birtokba veheted a másik két tüzérségi eszközüket is. Állj be velük

az alsó bejárathoz, lődd ki a közeledő német tankot, aztán indulj meg a reptér felé. A hídon túl, a kis erdei útra betérve egy újabb csapat partizánt találhatsz, köztük egy rakétavetős osztagot is. Menj tovább, a lövegekkel iktass ki mindenkit messziről, az aknavetősök ellen azonban a gyalogosokkal is segíts be. Törj be hátulról a kifutópályára, verekedd el magad a repülőkig, és már teljesítetted is a pályát.



2. Vesszőfutás – 1944. május 25.
Tito jugoszláv tábornok fogadja Randolph Churchill hírszerzőtisztet, az angol miniszterelnök fiát. Sajnos azonban erről a németek is tudomást szereztek, így legjobb erőiket küldték a térségbe. A feladatod elkísérni őket a találkozóhelyre, lehetőleg úgy, hogy egyetlen katonájuk se haljon meg. A kezdő bombázás után Wolffal szedd le a németeket, a csapataid megérkezésekor pedig azonnal kapcsold ki az automatikus gránát- és molotov-koktél dobálást, különben akaratlanul is megölhetik a szövetségeseket az ejtőernyősök elleni harcban. Rendezd soraidat, és menj előre egy kicsit, kaszabold le a németeket, majd várd be a két vezető személyt. Menj a piros füsthöz balra, kapsz egy ellátó konténert, majd kövesd Titóékat, amíg be nem omlik a szikla. Fordulj meg, és kerülj lefelé, az úton lévő ellenséget söpörd le, csak az aknavetősökre kell jobban figyelni. Menj a tárnalift felé, pucolj le innen is mindenkit, majd irány a következő füsthöz, itt azonban már komolyabb német erők várnak, köztük rakétásokkal. Az ellátó konténer azonban segít, majd menj vissza a csillékhez és használd őket, ezzel teljesítod az egyik titkos küldetést is. Ha megjöttek Churchillék, irány lefelé, nyomj le mindenkit, majd menj a harmadik piros füsthöz, ezzel újabb titkos feladatot abszolválsz. Irány vissza, itt a bányabejáratra kattints, miután kijutottál, újra be a következőbe, majd megint, eltévedni egyszerűen nem lehet, mindig csak egy út van. A végén egy megszállt falunál kötsz ki, szabadítsd fel azt a néhány ott lévő német katona meg-

ölésével, erre a bányászok átállnak hozzád. Menj lefelé, az általuk ajánlott barlangbejárathoz, itt be, és máris megérkeztél a célterületre, ahol a videóban az ifjú Churchill angol segítséget ígér, majd továbbáll.

3. Belgrád visszafoglalása – 1944. október 20.
Elérkezett az idő a főváros, Belgrád visszafoglalása, ahol a németek már védekezésre rendezkedtek be. A Vörös Hadsereg segítségével azonban áttörheted az arcvonalukat, ám addig is lesz némi dolgod. Első feladatod embereket toborozni, ehhez a falunál jobb helyet keresve sem találhatsz, előtte azonban embereiddel vedd birtokba a vasútállomást is, ahol már komolyabb ellenséges erők várnak. Amint a polgárok csatlakoztak hozzád, vonulj be velük a városba, de ne aggódj, a németek nem lőnek rájuk. Fegyverezd fel őket a megadott helyen, ahol még gránátokat, molotov-koktélokat is kapnak, ez később majd jól jön. A következő feladatot az erősítésként érkező német Flak 88-asok háromnegyedének az elfoglalása, illetve a páncélosokat szállító vonat leállítása jelenti. Utóbbihoz csak hajts ki az állomáson szerzett vonattal a sínre, a lövegekkel sem lesz nehéz dolgod, csak a vontatókat semmisítsd meg, amint pedig lehet, foglald is el őket. Közben német tankok érkeznek majd, őket kell megsemmisítened friss zsákmányaiddal, ez nem lehet gond, ha az aknavetősök is besegítenek, valamint a szanitécek is a környéken vannak. Nemsokára az oroszok is megérkeznek, előttük azonban pár Tigris vonul, próbáld ezeket is szétkapni, tankjaiddal pedig a hátul kullogó szerelőkocsit célozd. Közben egy polgároddal pattanj be a faluban lévő traktorba (nem vicc!), ezzel vontathatod a lövegeket, és titkos küldetést is teljesítesz. Nem maradt más hátra, mint a német arcvonal áttörése, a tankokkal támadj, támogatásként használd a Flakokat és a vadászbombázókat, valamint vesd be a frissen felszerelt civileket is, a gránátokkal nagy meglepetést tudnak okozni hátulról, nekik a németek rakétás páncélosat add ki célpontnak. Ha az ellenséges zászlót levonták, már nyertél is!

4. Nem könnyű a kitörés – 1945. május 1.
A Harmadik Birodalom veresége immáron teljesen nyilvánvaló, azonban a maradék csapataikat Faterlandba csoportosították át. Az oroszoknak hála, már nyílt harcba is bonyolódhatsz velük, ám feladatod ezúttal az ellátóbázis megvédése mindenáron, és a viadukt felrobbantása lesz. Kezdetnek minden erődet csoportosítsd a depó köré, és itt rendezkedj be védelemre. A bombák elhelyezéséhez szükséged lesz Wolfra, vidd őt a gyalogosai és néhány tank kíséretében jobbra, ahol sekélyebb a víz. Pucold le az ellent, a tankokkal sipirc vissza, a többiek pedig gumicsónakkal keljenek át a folyón. Menj a felső ösvényre, a kezelőszemélyzet kiiktatásával szerezd meg a lövegeket, ezzel egy opcionális küldetést teljesítesz. Nagyon használni mondjuk nem tudod őket, inkább indulj el a jobb szélső bombalerakó helyhez. Az utadba kerülőket nyomd le, rakd le a cuccot, majd csónakázz be Wolffal a kis szigetre, itt is helyezd el az anyagot, majd vissza. Most át kéne kelni a hídon, ám a német páncélosok mitt ez veszteségekkel járna. A megoldás: pattanj bele a vonatba, és lám, büntetlenül mehetsz bárhova. A túl oldalon szállj ki, és rohanj a harmadik ponthoz, ahová plántáld az utolsó bombát. Most már csak el kellene jutnod Wolffal a megjelölt helyre a robbantáshoz, ehhez ismételd el az előző folyamatot fordítva. Tehát vonatba be, át a hídon, le a folyóhoz, csónakba, parthoz, egy kis séta után megint hajókázás, és már a víztömeg túloldalán is vagy. Ide ismét hozz egy-két páncélost, az ő kíséretükkel vonulj a dombig, ez nem lesz gond. Itt pucold ki a németeket, parancsnokod vezesd a kijelölt ponthoz, ezzel már meg is van a győzelem!

TUDTAD-E?
Az új részben megjelentek a megvilágított épületek is, ahol az ablakokon még fény is szűrődik ki!

Páncélosok

Hadd ne kelljen ragoznom, milyen lenne az élet (avagy a Panzers) páncélosok nélkül… Három alkategóriára oszthatók (könnyű, közepes, nehéz), emellett számtalan fajtájuk létezik, felsorolásba most nem megyek bele. A legtöbb küldetést gyakorlatilag csak velük is megnyerheted, ám komoly veszélyek is fenyegetik őket, ha óvatlan vagy. A legfontosabb az aknák hatástalanítása, erre mindig utalok is a végigjátszásban, ha az adott pályán gond lehet. Ha gyalogos egységek ellen harcolsz, mindig az aknavetős, lángszórós és rakétás egységeket semmisítsd meg először, egyéb esetekben pedig a lövegek legyenek a fő célpontok. Nagyon fontos kérdés a páncélzaté is, mindig a tank eleje álljon az ellenség felé, persze ha az már leamortizálódott, akkor fordulj oldalt. Sokat segíthet, ha csata közben mozgásban maradsz páncélosaiddal, mert így a legveszélyesebb egységek találatától is megóvhatod őket.

Gratulálok, sikeresen teljesítetted a Codename Panzers: Phase Two kampányait! Tekintsd meg hát a készítők névsorát, hiszen nagyon megérdemlik, aztán pedig vár a szintén rendkívül jól sikerült többjátékos mód!

ashe

A teljes fegyver enciklopédiát a CD-n találhatjátok meg!

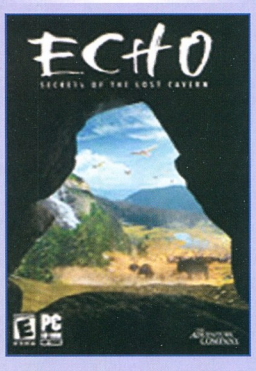
ECHO:

SECRETS OF THE LOST CAVERN

A The Adventure Company legújabb játéka a varázslatos őskorba repít, a cro-magnoni ember korába. A játékos is egy ősember fog megszemélyesíteni, aki véletlenül rátalál egy titkos ösvényre, és a hordájától elszakadva veszélyes útra indul, hogy megkeresse volt mesterét…

- CD Link:

- Fejlesztő: Kheops
- Kiadó: The Adventure Company
- Megjelenés: 2005-Július-5.
- Kategória: Point&Click kalandjáték
- Honlap: www.lostcavern.com

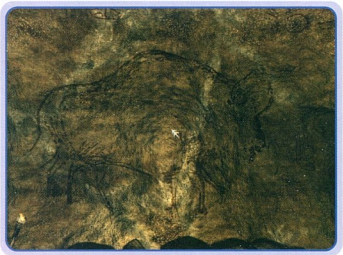


A bevezetőben nem véletlenül neveztem varázslatosnak az őskort, ugyanis a főszereplő, Arok volt mentora egy sámán, aki az általa készített barlangrajzok lelkét fel tudja ébreszteni, de pár éve hosszú útra indító: az egér tologatásával lehet nézelődni, ez fontos dolog, a játék alatt nagyon sokszor kell jól elrejtett cuccokat megkeresni, szóval ha nem akarod az egész napot virtuális barangolással tölteni, akkor

dult, egy ismeretlen útra, ahol senki nem járt előtte és azóta az öreg Klemet senki se látta. Arok átlagos cro-magnoni fiatal, akinek a falujában évekkel ezelőtt Klem átutazott és elkezdte kitanítani a fiút. Megtanította neki az ősi művészetet, a barlangrajzok készítését és mesélt neki a festményekben élő szellemekről. Ám egy nap mestere egy festett követ ad neki ajándékba és útnak indul. A fiú kéri, hogy vigye magával, de Klem mégis egyedül indul el. Azonban Arok kitanítása nem volt véletlen… A varázslónak egyszer egy különös álma volt, egy fiúról, arról a fiúról, aki különleges képességeinek köszönhetően egyszer fel fogja ébreszteni a varázslatos Fehér Barlang szellemét. Klem megígérte haldokló mesterének hogy megkeresi a fiút, aki nem más, mint Arok. A kis cro-magnoni persze nem tud rejtett képességeiről, és amikor reggel vadászni indul, nem gondol arra, hogy ez a nap sorsdöntő lesz. Elszakad klánjától, hogy egy olyan útnak vágjon neki, amely labirintusokon, mély barlangokon, tavakon és vad folyókon vezet át… Hogy szembeszálljon oroszlánnal, medvével, farkashordával, azért, hogy végül elérje a célját. Hogy megtalálja mesterét és rájöjjön, ki is ő valójában…

A stuff teljesen átlagos point&click kalandjáték, amelyben egyedül az egérre, annak két gombjára és egy kis logikára lesz szükség (meg ha nagyon őszinték akarunk lenni, akkor az ESC gombra a kilépéshez). Ha valaki játszott már hasonlóval, rögtön vágni fogja, mit kell csinálni, de a kezdőknek egy kis összefogla-

minden pályarészleten nézzél nagyon jól körül. Ha egy fölvehető tárgyat veszel észre, azt a program kis kéz ikonnal jelöli. Ha pedig valamin egy tárgyat lehet használni, de az épp nincs a kezedbe, akkor egy kő ikont látsz áthúzva. Ha viszont a szükséges item a kezedben van, akkor egy sima kő ikont látsz, ilyenkor egy bal klikkel használod a tárgyat. Ha valamit fölveszel, az inventory-dba kerül, ezt a jobb egérgombbal nyitod meg, onnan bal klikkel veheted kézbe a kívánt tárgyat. Ezen kívül az inventory-dban még van egy balra- és egy jobbra görgetés gomb (gondolom, ezt nem kell magyarázni), egy kéz és egy kagylóikon. A kéz a naplód, amelyet hősöd folyamatosan vezet, a kagyló pedig egy beépített lexikon. Ha valamelyik bővült, akkor a képernyő jobb felső sarkában villogni kezd a jele. Ha pedig a képernyő szélére viszed a



kurzort, akkor egy mozgó nyilat látsz. Ha ilyenkor rátenyerelsz a bal gombra, embered a következő pályarészre caplat. Azt hiszem, minden fotosabb részletet elmondtam, csapjunk is az őslovak közé.

A játékos a reggeli vadászatnál kapcsolódik a történetbe. A fiatal Aroknak még nem megy túl jól ez a móka, vadász helyett vad lesz belőle, aki kénytelen egy barlangba menekülni az oroszlán elől, aki eredetileg ugyanarra a szarvasra pályázott, mint ifjú hősünk, de aztán úgy döntött, hogy a fiú könnyebb préda lesz, így beéri vele is.

Szóval a helyzet elég reménytelen: oroszlán kint vár rád, neked meg valahogy ki kéne jutnod anélkül, hogy vacsoraként fejezd be létedet. Vedd föl a tűzifát (firewood) és a keményfát (hardwood) és a jégcsapot. Menj tovább. Itt vedd föl a száraz füvet (dry grass) és a fát. Pakold föl mindegyiket a tábortűzre (az utolsó a keményfa legyen), ügyes kis ősemberünk pedig meggyújtja a tüzet, ahogy az ősemberképző iskolában tanulta. Nézd meg a festést a falon, a kis cro-magnoninak eszébe jut, hogy ez egy régi barátjának, Klemnek a jele, tehát ő is valamerre errefelé járt. Menj be az új úton, vedd föl a barna festéket (brown pigment), innen tovább a festményekhez. Ott vedd föl a fekete festéket (black pigment) és egy pár ágat (branches). Menj oda Klem falra festett jeléhez, vedd föl a piros festéket, és mindegyiket pakold fel a maszatos kőre. Törd szét a jégcsapot a tűz mellett a kövön, így víz lesz belőle. Keverd össze a vízzel a festékeket, és nézd meg az inventory-dban Klem kövét. Jegyezd meg, vagy rajzold le a díszítését egy papírra és a falon lévő képet fesd át ilyenre. A videó után menj át a másik oldalra a barlangfestményhez. Kattints a bölényre, majd fogd meg a festett lándzsákat és rakd be az emberek kezébe. Utána kattints a parittyás emberre is és végül megint a bölényre. Az eredmény: a kis pálcikaemberek nagy lelkesedéssel megdobálják a bölényt, aki ettől csak jobban felbőszül, és gyengéden letiporja azokat. Jöhet az oroszlán elüldözése. Gyújts meg egyet a nálad lévő ágak közül, és ezt dobd ki az oroszlánhoz, aki elmenekül. Menjél gyorsan ki, mielőtt elalszik a tűz. Vedd föl az agancsot és a lándzsát. Menj a barlang legmélyebb részére, és ott vedd föl a kötelet. Utána menj vissza a bölényes barlangrajhoz, és ezúttal az egyik lándzsát a parittyás ember kezébe tedd és utána katt a bölényre. A dolgok egészen új fordulatokat vesznek, a bölény a lándzsavetőgépnek köszönhetően elhalálozik. Kis hősembered leveszi a tanulságot (amelyre te is rég rájöttél volna, ha nem végigjátszás alapján tolnád a játékot): fegyvert kell készíteni.

Ezután menj vissza az agancshoz és kattints rá. Kis minijáték jön. A lényeg, hogy az agancsból csinálj fegyvert, úgy, hogy a három kővel három különböző dolgot lehet csinálni. Egyik lyukaszt, a másik vág, a harmadik élesít. Először az awl nevű kővel lyukaszd ki a baloldali ágat. Utána a knapped flint nevűvel vágd le a középsőt és a jobb felsőt. A scraper nevű kő következik, ezt körülbelül az agancs közepén használd. Utána megint a knapped flint nevű követ használd az agancs bal oldalán. A végén már csak egy lyukat kell csinálnod jobb oldalon az awl-lal. Ha kész vagy, fűzd be a jobb oldalába a kötelet, utána rakd el a műved. Vegyél föl egy ágat és gyújtsd meg, majd a szokásos módon üldözd el vele az oroszlánt, és lándzsavetővel a kezedben menj ki. Arok vadászat-értéke nem nőtt túl sokat, ismét remek érzékkel mellétüzel, de szerencsére az oroszlán újabb prédát lát meg, így nyugodtan folytathatod utad. A videó után menj vissza a barlangba, ismét vegyél fel egy ágat és gyújtsd meg. Menj ki a barlangból és kaptass fel az emelkedőn, ott be a járaton. Az égő faággal gyújtsd meg a tüzet, és vedd föl a földről a fáklyát (torch). Ezt gyújtsd meg. Menj tovább és vedd föl az ottani két fáklyát is és vizsgáld meg a táblát. Ez egy térkép, ennek és a színkódnak a segítségével kell túl jutni a labirintuson. A sorrend a következő: barna, fekete, fehér, barna, fekete, barna, fekete, barna, piros. Ha a nálad lévő fáklya már épp hogy csak pislákol, nyisd meg az inventory-t, fogj meg onnan egy fáklyát és használd az égő fáklyán, ekkor az is meggyullad. Ezt el ne felejtsd, mert ha elalszik a fáklyád, akkor kezdheted elölről!

A következő teremben ismét egy minijáték vár, ez nem olyan nehéz, mint az eddigiek, de sajnos pontos leírást nem tudok adni, mert ha sikerül, azonnal vége a játéknak, de a lényegét elmondom: egy nagy barlangrajz előtt állsz, amely kéznyomokkal van tele. A rajz kilenc sorból és öt oszlopból áll, a legfelső sorban csak egy kéz van. Ki kell másznod, de ezt csak a felfele mutató tenyereket követve lehet megtenni. Minden sort és oszlopot külön lehet forgatni, ha egy tenyér jó felé mutat, akkor világítani kezd. Addig kell tekergetni a tenyereket, amíg a legalsó sort össze nem kötöd a legfelső kézzel. Ha ez sikerül, kimásztál. Odaföntvedd föl a bőrdarabot, tedd rá a lapos kőre, és menj tovább. Odalent egy medve alszik, úgy kéne lemenni, hogy nem kelted fel, mert annak a következményeit nem gyógyulnád ki nyolc napon belül. Dobáld le a szénát a medvéhez és tedd el a kötelet, amely a széna alatt volt. Odalent vedd föl a faldarabot és menj vissza. A faldarabot tedd a helyére, majd kattints a freskóra. Kattints egy kis kőre, rakd be a pálcikaember kezébe és dobd el a medve mögé. Ezt csináld meg még egyszer, és a medve berohan a barlangjába. Egy újabb kővel dobd le a cseppkövet, végül egy utolsó követ dobj be a nagy kőrakásba, ekkor az leomlik és bezárja a medvét. Ha lemész az igazi barlanghoz, elhűlve tapasztalod, hogy amit a freskóval csináltál, az történt a valóságban is. A barlang elől szedd össze a kötelet és pár követ. Menj vissza a lapos kőhöz és az awl-lal tegyél rá még két lyukat, és ebbe fűzd bele a kötelet, tedd el a kész parittyát, majd indulj vissza a barlang elé a vízpartra. Lődd le a parittyával a cseppköveket, ha elfogy a muníciód, töltsd újra, majd menj át a lehullott cseppköveken. Menj balra és vedd föl a kürtöt és a hosszú botot, utána menj vissza a tűzhöz, használd rajta a kürtöt és kelj át megint a cseppköveken. Ekkor az egyik elsüllyed, így többet nem tudsz visszamenni. Menj balra, és a tűzrakót gyújtsd meg a kürtbe gyűjtött parázzsal. Utána a kürtöt töltsd meg vízzel és önts mindegyik lyukba vizet. Ezután gyújtsd meg a hosszú ágat, és azzal gyújtsd meg az összes gyertyát.

A következő logikai feladat: a szarvasokra kattintva változtathatod a színüket, a fölöttük lévő nyílra kattintva pedig az állásukat. A lényeg, hogy mindegyik szarvast színezd be a legsötétebb színre, és mindegyiknek négy lábon kell állnia. A pálcikaember ugyanolyan

TUDTAD-E?

A játék nagyon reális, ugyanúgy kell tüzet gyújtani, alapanyagot készíteni a barlangrajzokhoz, vagy éppen fegyvert eszkábálni a vadászathoz, ahogy azt nagyon régen élt őseink tették.

A medvék

Az első paleolitikus korban két medvefaj élt, de mindkettő rendkívül veszélyes volt az ősemberre. Az egyik a barlangi medve (Ursus spelaeus), amely fajnak egy példányával a játékban is lehet találkozni, a másik a barnamedve (Ursus arctos). Mind a két faj általában húson, halakon élt, de örömmel tették változatossá étrendjüket különböző növényekkel, mézzel. Veszélyes ellenfeleik voltak az embereknek. A barlangi medvék a jégkorszak végével jelentek meg, néhány példány elérte a két és fél méteres marmagasságot és a négy tonnát! Télen természetesen téli álmot aludtak, de ezt sokszor nem élték túl, ennek köszönhetően lehet a barlangokban néha több ősi medvecsontvázat találni egyszerre. A barnamedvék még ma is élnek az északi féltekén háborítatlanabb erdőségeiben.

színű legyen, mint a szarvasok, és a mellette álló szarvas nyakát kell fognia. Ha mindel megvagy, kattints a dupla nyílra, és ha minden jól megy, a szarvasok átkelnek a vízen és a pálcikaembert fölkapva a másik oldalon partot érnek. Ekkor te is megjelensz a másik parton, de a parittyád és a két botod elhagytad. Menj balra (útközben majd vedd föl a kamillát) és vedd fel a kidolgozott követ. Utána menj vissza a jobb oldali útra, ott indulj fel és itt is vedd fel a követ. Utána menj vissza a parthoz és keresd meg a szokásos fegyverkészítő követ, amelyről vedd föl a szigony hegyét. Fordulj hátra és menj be a fák közé. Itt vedd fel a követ, a fát és a kis ágakat. Menj a falhoz és vizsgáld meg a barlangrajzot, ott vedd föl a törzsre tekert kötelet. Utána menj a lovak előtti tisztáshoz és vedd föl a knapped flintet. Ha odamész a barlangrajzhoz és azzal szembe bemész a fák közé, találsz még egy követ és egy kötelet. Menj a tűzrakóhoz és pakold rá a kis faágakat, a mellette lévő lapos kőre pedig a szigonyhegyet, az ágat és a kötelet, és kész is a szigony. Ezt tedd el. Menj vissza a folyóhoz, ahol a kövek vannak, ezeket dobáld be a vízbe a többihez. Balról jobbra haladva ebben a sorrendben kell bedobálni: első, harmadik, negyedik, második. A kövek miatt a halaknak egy kicsit meg kell állniuk, ilyenkor könnyen el lehet őket kapni a szigonnyal. Amikor visszamész a tűzrakó helyedhez, egy utazóval találkozol, aki mesél az itt élő emberekről, és még eszközöket is ad, hogy ételt-italt készíthess magadnak, meg persze neki is. Arról, hogy merre kéne menned, nem tud információkat. A tálba rakjál vizet, és rakd le a kő mellé a földre. A kötelet is rakd be a tűzrakóba, végül a kazmarint. Használd a kazmarinon a knapped flintet (kovakő). Rakd be a három kis követ a tűzbe, majd a bottal kotord ki onnan. Fogd meg az egyiket. Toar add neked egy lapátot. Ezzel rakd be a köveket a tál vízbe. Rakd be a forrásban lévő vízbe a kamillát és kész a kőleves… na jó, a kamillatea. A bottal rakd be a nagy követ a tűzbe, majd ha jól átforrósodott, vedd ki a bottal és rakd rá a halat.

Ha kész, vedd le róla és add oda Toarnak. Ha megettétek, beszélj vele. Ekkor ad neked három eszközt és három követ, neked ki kell választanod, hogy melyik kő jó minőségű. Az awl-lal törd szét a bal oldali követ. A kőkalapáccsal a jobb oldalit. A középsőt üsd meg háromszor a kőkalapáccsal (stone hammer), és kétszer az agancskalapáccsal. A kész művet add Toarnak, aki ad neked egy kést. Beszélj vele. Neked adja az ötödik kidolgozott követ és elmeséli, hogy ezekkel zenélni lehet. Menj a falfestményhez és kattints rá. A minijátékban zenélned kell, ha helyes követ ütsz meg, a jel a falon piros lesz, ha rosszat, akkor fekete. A köveket balról jobbra ilyen sorrendben kell ütni: 4., 2., 5., 1. Ekkor a képen a bölények elrohannak és meglátsz egy szimbólumot a helyükön. Menj balra és ott ugyanaz a szimbólum van. Itt menj a szimbólum irányába, és utána föl az emelkedőn. Odaföntmenj be az első lakóhelységbe, ahol találkozol egy lánnyal, Tikával. Vedd el mellőle a kavicsot, menj a tűzhöz és onnan vedd el a faragott csontot és a csigolyát. Menj a másik oldalra. Onnan

is csörd el a cuccokat. Menj tovább és a következő résznél vedd fel a kötelet. Indulj tovább és vedd fel a földről a hólyagot (bladder) és a bőrt a kerítésről (skin). Indulj vissza, itt vedd fel a lyukas pálcát, menj tovább, ott pedig az állati zsírt. Menj vissza Tikához. Menj balra, és vedd fel az agancsot a földről, utána menj vissza, ott a bal oldali falhoz. Azok a különös jelek egy új minijátékot rejtenek. Ha egyre rákattintasz, meghallasz egy részletet a történetedből, és azt a részletet kijelölöd. Ha még egyszer rákattintasz, eltünteted a kijelölést, ha viszont egy részlet ki van jelölve és egy másikra rákattintasz, akkor azokat kicseréli, így kell helyes sorrendbe tenni a részleteket. (A sorrend itt látható ezen a kis képen.) Ha ezzel kész vagy, akkor a részleteket illusztrálni kell. A sorrend balról jobbra haladva: agancs (stag

antlers), csont oroszlángravírozással (bone engraved with a lion), Klem köve (Klem's painted stone), lándzsavető (spearthrower), kavics kéz alakú festéssel (pebble decorated with hand), lyukas bot medvegravírozással (stick with hole engraved with bear), metszet egy szarvasról (engraving of stag), szigony (harpoon), metszet egy halról (engraving of fish), kés (knife), női figura (figurine of woman). Miután kész vagy, beszélj Tikával, aki új feladatot ad neked.

Indulj el jobbra és menj egészen az ajtóig, amelyet agancsok állnak el. Az agancsokat tedd arrébb és caplass be. Odabent menj jobbra, vedd föl a bőrdarabot, a gyantát és a fekete festéket. Próbáld meg elmozgatni a lapos követ. Nem mozdul, de ne csüggedj, inkább rakj zsírt a bal oldalára egy kőre és jobbra is egyet. Utána told el a követ. Ott vannak alatta a táblák, amelyeket össze kell raknod. A megoldás a következő oldalon, a képen látható. Egy kis magyarázat a képhez: az A és a B darabok nem mozdíthatók, azok köré kell lerakni az ugyanolyan színű számmal jelzett darabokat sorrendben. A mozdíthatatlan darabok körül nagyon lassan mozgasd körbe a többit, mert mindegyiket csak egy helyen lehet hozzáilleszteni. Menj ki a teremből, vissza a lakóhelységbe, ahol a sütő van. Tedd a sütő melletti kőre a gyantát, várj pár másodpercet, tedd el és menj vissza az összeragasztani való képhez, és mind a két oldalán használd az ol-

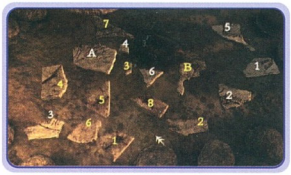
TUDTAD-E?

Több olyan barlangrajz segít a továbbjutásban, amely a valóságban is létezik, sőt, a játékos is több híres festményt elkészít a játék során.

A fejlesztők

A *The Adventure Company* nem összetévesztendő a hasonló néven futó extrémsport csoporttal. Amiről én beszélek, az az egyik legnagyobb kalandjáték kiadó cég az egész világon, az efféle játékokat szerető emberek szinte egyetlen reménye. Ha manapság hallasz egy kalandjátékról, akkor szinte biztos, hogy Amerika első számú kalandjáték kiadójának logóját láthatod a játék dobozán. Rövid lista eddigi játékaikról: The Moment of Silence, az FBI ügynöknős, sorozatgyilkos-üldözős Still Life, a Broken Sword: The Sleeping Dragon, az év játéka címet büszkén viselő Syberia, a lovaglós SADDLE UP: Time to ride, a Ni Bi Ru: Age of Secrets, a Missing, az Inspired by Jules Verne: VOYAGE, az Aura: The Fate of Ages, a Return to the Mysterious Island és természetesen az Echo: Secrets of the Lost Cavern. Mind-mind kalandjátékosok által ismert és kedvelt címek.

vadt gyantát (melted resin). Indulj vissza Tikához és beszélj vele. Utána menj vissza a táblához és a lyukas részét kezd el mozgatni a fal körül, amíg Arok le nem kezd beszélni. Utána menj vissza Tikához, és megint beszélj vele, kétszer egymás után. Menj a vízfolyáshoz és vizezd be a bőrdarabot, és ezzel mosd le a leghátsó szobában a szarvasfej körül a falat, amíg Arok szerint nem lesz elég. Utána ugyanezt a bőrdarabot használd a kövön maradt fekete festéknyomon, és az így összefestékezett bőrt használd a falon háromszor a szarvas körül. A lány azt mondja, hogy hozz nádat és mutat valamit. Menj le a fűzfához a folyóparton és tépj egy szál nádat. Ezt add oda Tikának. Menj be a következő terembe, rakd le a lapos kőre a bőrt, rá a hólyagot, végül erre a



csigolyát. A kötelet fűzd bele a tűbe és varrd össze a bőrt. Ha kész van, tedd el és menj a szarvasfestményedhez. Tika hirtelen megjelenik és ad neked egy fúvócsövet. Fordítsd meg a bal oldali táblát és vizsgáld meg a fekete pontokat. A fúvócsővel tegyél három pontot a festményen a többi elé, kettőt meg a végére. Ekkor Tika visszaadja a kést. A kést használd kétszer a szimbólum alatt, és a szarvas megmozdul.
Követted Tikát a partra. A híd használhatatlan, újat kell készítened. Töltsd meg a palackod vízzel. Próbáld meg használni a kést a fán. Menj Toarhoz és beszélj vele, ő ad neked baltát. Ezt használd háromszor a fehér fán.

Átjutottatok a parton, este van, de Tika legnagyobb kívánsága éppen a mentalevél és a boróka. Menj jobbra, a szentély bal oldaláról vedd föl a borókabogyókat, jobb oldalról pedig a gallyat. Menj tovább a fáklyák felé és vedd föl a fodormentát (spearmint). Menj tovább, vedd föl a botot és a fakérget. Menj be a barlangba és vedd föl a festékeket és a kötelet. Menj tovább, beszélj Lharikkal kétszer egymás után. Vedd föl Lharik bal oldaláról a tincset. Rakd le a kőre a botot, a tincset és a kérget. A kész ecsetet tedd el. A sárga festéket rakd be a kő mélyedésébe és törd össze a mélyedés mellett található bottal. Ha kész, tedd el. A bot mellé, jobb oldalra tedd le a kérget, rá a festékeket, az ecsetet és a bőrt. A falon folyik a víz, azt használd mindkét festéken. A kész palettát tedd el. Beszélj Lharikkal, utána add oda neki a palettát, de még mindig nem akar beengedni. Menj balra, és megint tegyél el egy adag okker színű festéket. Tedd be a tűzbe, ettől piros lesz. A lapáttal vedd ki és rakd be a mélyedésbe. Törd össze, tedd le a palettát a kőre. A palettára rakd rá a piros festéket és ezen is használd a vizet. Rakd rá a fúvócsövet is. Ezt add oda Lhariknak. Ad neked egy fekete követ és beenged Klemhez. Menj be és beszélj Klemmel. Beszélj újra Lharikkal, ő megkér, hogy keress meg neki valamit. Menj ki a barlangból és beszélj Tikával. Add oda neki a bogyókat és a mentát. Beszélj vele még egyszer. Menj vissza egészen addig, ahonnan indultál. Ekkor farkasok jelennek meg, föl kéne másznod a fára. Kattints az egyik kőre, ekkor elkezdődik a minijáték. A követ kell bepakolni a fa alá, csökkenő sorrendben. Ha nem menne, akkor kezd elölről és próbáld ki ezt:
Bal oldali középre. Jobb oldali balra. Középső balra. Jobb oldali középre. Bal oldali jobbra. Bal oldali középre. Jobb oldali középre. Jobb oldali középre. Középső balra. Középső jobbra. Bal oldali jobbra. Középső balra. Jobb oldali középre. Jobb oldali balra. Középső balra. Jobb oldali középre. Bal oldali jobbra. Bal oldali középre. Jobb oldali középre. Bal oldali jobbra. Középső balra. Középső jobbra. Bal oldali jobbra. Bal oldali középre. Jobb oldali középre. Jobb oldali balra. Középső balra. Jobb oldali középre. Bal oldali jobbra. Bal oldali középre. Jobb oldali középre.

TUDTAD-E?
Nem a kiadó az egyetlen The Adventure Company a világon. Egy amerikai extrémsportokat kedvelő csoportnak is ugyanez a neve.

Mássz föl a fára, vedd föl a hangszert és a parittyát. Mássz le, a parittyát kapd a kezedbe és kezd el azzal lődözni a farkasokat. Ha a gong megszólal, mindet elüldözted, ekkor indulj tovább. Menj vissza a többiekhez, beszélj kétszer Tikával. Add oda Lhariknak a hangszerét, cserébe ad neked egy általa készített bikafigurát. Menj be a függönyön és tedd le a kőre a figurát, amelyiken a lámpák vannak. Ekkor a falon megjelenik egy bika árnyéka. Beszélj Lharikkal. Menj ki a barlangból, és eggyel menj tovább. A kidőlt fáról a baltával vágj le egy ágat. A levágott ágon használd még kétszer a baltát és vedd fel. Menj vissza a barlangba és beszélj Klemmel. A levágott ágat tedd a falhoz a bika árnyéka alá. Mássz föl rá. A következő minijátékban ki kell festened a bikát. Hét hiba után vége a játéknak és kezdheted elölről. A minijáték megoldása:

Ecset fekete festékkel: lábak, arc, szarv, hát.
Fúvócső fekete festékkel: bal láb, fölötte, áll, has, mellkas.

Kattints még egyszer a bikára, újabb minijáték. A megoldás balról-jobbra: első, harmadik, második, ötödik. Ezt ismételgesd addig, amíg egy másik bika ki nem sétál az eredeti elé.
Beszélj kétszer Klemmel, utána menj az állványához, és onnan vedd föl a maradék két zenélő követ. Ha megvannak, menj oda a bikához és kattints rá, ekkor elkezdődik a harmadik minijáték. A követ balról-jobbra ebben a sorrendben üssed: első, hetedik, ötödik, második. Ezt ismételd addig, amíg a bika meg nem mozdul. Beszélj Klemmel. Menj Lharik mellé és kattints mellette a festményre. Újabb minijáték, hurrá, már annyira hiányzott. Ha egy négyzetre kattintasz, megváltoztatja a színét. Ha a négyzetek közötti kis körre kattintasz, megcserélik a körülöttük lévő képeket. Mindegyik négyzetet színezd be feketére. (Lesz két színtelen négyzet.) Ha ezzel kész vagy, bámuld meg az alant lévő képet. Jegyezd meg, melyik kör hányas számot kapta, és eszerint kattintgass rájuk: Hármas-egyszer. Négyes-egyszer. Egyes-egyszer. Kettes-egyszer. Ötös-egyszer. Egyes-háromszor. Ötös-egyszer. Egyes-egyszer. Nyolcas-egyszer. Hatos-kétszer.

Hetes-egyszer. Ötös-egyszer. Hatos-egyszer. Ötös-egyszer. Nyolcas-kétszer. Hetes-egyszer. Nyolcas-egyszer. Hatos-egyszer. Hetes-egyszer. Hatos-egyszer. Nyolcas-háromszor. Hetes-háromszor. Nyolcas-egyszer.
Ha jól csináltad (és én se gépeltem el), akkor a kép megmozdul. Beszélj Klemmel. Fogd meg a fát, amellyel fölmásztál a bika

árnyékához és tedd a szemközti oldalra. Mássz föl rajta. A következő minijátékban három szarvast kell kifesteni, ha hétszer hibázol, kezdheted elölről.

Egy kis útmutatás:
Ecset piros festékkel: a felső és a jobb oldali szarvas körvonala, a baloldali szarva és mindkettőnek a lába.
Ecset fekete festékkel: a jobb oldali szarvas körvonala, lába és szarva.
Fúvócső sárga festékkel: jobb oldali szarvas teste.
Fúvócső fekete festékkel: a jobb oldali szarvas nyaka, feje.

TUDTAD-E?

A kalandozás Dél-Franciaországban, Lascaux környékén játszódik, állítólag itt találták meg az első barlangrajzot. Lascaux-ról (is) sok érdekességet olvashatsz a játék beépített enciklopédiájában.

Fúvócső narancs festékkel (piros és sárga festék összekeverve): a felső és a bal oldali szarvas teste.

Beszélj Klemmel. Arra kér, hogy menj be a szentélybe, amelynek botokkal el van zárva a bejárata, és onnan hozz el neki pár dolgot a ceremóniához. Menj a szentélyhez. Minő meglepetés, a kinyitásához egy minijáték kapcsolódik. A megoldás: („A szentély kinyitása" című képet is nézd, sokat segít!)

1. Forgasd el az első botot. Forgasd el az első vízszintes botot is és told el balra.
2. Forgasd el az utolsó függőleges botot. Forgasd el az utolsó vízszinteset is és told el jobbra.
3. A 11. függőleges botot told el jobbra. A rövid vízszinteset is jobbra.
4. A jobboldali fehér vízszintes botot forgasd el és told el jobbra.
5. A legfelső vízszintes botot tekerd el és told el jobbra. Forgasd el a hetedik függőleges botot is előrefele. A nyolcadik függőlegeset is tekerd el úgy, hogy a középső ága feléd nézzen. A kilencedik függőlegeset is forgasd előre. A balról a második vízszintes feketét forgasd előre és tekerd kétszer jobbra. A legalsó vízszinteset is forgasd el és tekerd jobbra.
6. A harmadik függőlegeset tekerd előre. A negyedik függőlegeset is. A legfelső fekete vízszinteset tekerd előre, és kétszer told balra. A legfelső fehér vízszinteset tekerd hátra és told balra.

Vedd föl az olajlámpát (hogy ezen mi olyan gyönyörű Klem szerint, azt nem tudom), és a tökfödőt. Menj vissza a barlangba. Beszélj Klemmel és tedd le elé a földre a sityakot és a lámpát. Klem fölveszi a sapkát (elég röhejesen néz ki benne, arra készülj fel). Beszélj Klemmel, aki először leszid, utána megkér, hogy készítsd elő a lámpát. Rakd az állati zsiradékot a kanálba, a zsírba pedig a boróka ágát. Most jön a játék egyik legnehezebb része, főleg a hozzám hasonló türelmetlen gamereknek. Fordulj meg és vedd föl a botot. Gyújtsd meg egy égő lámpával és nagyon lassan, türelmesen vidd az olajlámpához, ha csak megközelíted a 0,002 km/órás sebességet, akkor elalszik. Gyújtsd meg vele a lámpát. Klem beszélni kezd hozzád és elmeséli, hogy az előtted lévő kövek az ő mesteréé voltak, aki a halála előtt adta ezeket neki. Azóta sose vette elő és most neked adja. Igyál a Tika által készített főzetből és veselkedj neki a stuff utolsó minijátékának! Olyan zenét kell játszanod, amelytől fölébrednek a szellemek. Először meg kell találni, hogy a kezedben lévő köveknek melyik a párja. A párok (az első az, amelyik a kezedben van, a második, ami a földön): az elsőnek a harmadik; a másodiknak a negyedik; a harmadiknak az ötödik; a negyediknek a második; az ötödiknek a hatodik; a hatodiknak a hetedik. Klem beszél hozzád, utána kezdheted játszani a zenét. A sorrend balról jobbra:
Hetedik, hatodik, hatodik, hatodik, negyedik, szünet. Első, harmadik, második, negyedik, harmadik, ötödik, negyedik, hatodik, szünet. Negyedik, hatodik, hatodik, hatodik, negyedik. (rajtam kívül másnak is feltűnt, hogy kétszer is van benne 666?) A szünet az azt jelenti, hogy várd meg, amíg a háttérzene megszűnik.
Ha sikerül, nézd meg az outrót. A szellemek táncolnak, futkosnak a falon, Arokék is követik a példájukat, mindenki tök hepi. Még nézd meg a rendkívül hosszú Credits listát, utána már teheted is a pipát az Echo: Secrets of the Lost Cavern mellé a listádba. Gratulálok!

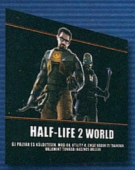
szent

A tűz rejtelme

A tűz az ember legfontosabb „találmánya" volt, körülbelül 600 000 évvel ezelőtt „találták fel". Rendkívül fontos volt az akkori emberek életében (most is), hiszen távol tarthatták vele a vadállatokat, világíthattak, melegíthettek, főzhettek vele. A tűznek köszönhetően tudtak új alapanyagokat létrehozni (pl. agyag), kommunikációra is használhatták. Két módszert ismertek, mellyel tüzet csinálhattak: a dörzsöléses és az összeütéses módszert. Az egyikkel fákat dörzsöltek össze, a másikkal pedig kovakövet ütöttek össze kazmarittal, vas-szulfiddal, stb. Természetesen mind a két módszernél ügyeltek arra, hogy a szikrák éghető anyagot fogjanak meg, erre a célra legtöbbször száraz füvet, puhafát, vagy száraz taplógombákat használtak.

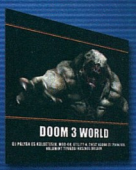
THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!

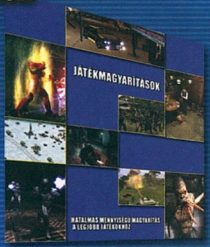


HALF-LIFE 2 WORLD

SIMS 2 WORLD



DOOM 3 WORLD



JÁTÉK MAGYARÍTÁS v3
(FRISSÍTETT DVD-S VERZIÓ!)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD (2 CD) - HALF-LIFE WORLD (2 CD) - JÁTÉKKÉSZÍTÉS
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD
BATTLEFIELD VIETNAM WORLD - GTA: VICE CITY WORLD

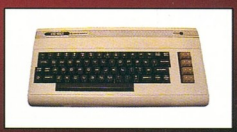
MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s és DVD-s kiadványok: 1799 Ft

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE COMPUTERS
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!



Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

PC.GAMES LAJSTROM

A teljes cikkeket a PC.GAMES 2005/04-es számában olvashatjátok.

EXKLUZÍV

Sin: Episodes - bemutató

…Parázsló tekintet, hosszú fekete haj, Lara Croftot is megszégyenítő kebel, csípő, és mindenek felett az elmaradhatatlan, testhez simuló vérvörös bőrkosztüm, nos, ezek Elexis Sinclaire multimilliomos kisasszony főbb külső ismertető jegyei. A csinos biokémikusnő kalandjai hamarosan folytatódhatnak; a Valve Software bizalmat szavazott a Ritual Entertainment 1998-ban kiadott SiN nevű belsőnézetes akciójátékának, így 2005 októberében új fejezetekkel bővülhet Freeport City története. Sinclaire kisasszony körülbelül olyan mértékben elvetemült és gonosz lelkű, mint amennyire démonian igéző megjelenésű. A tudósnőt egyetlen cél élteti, hogy cégének a SinTECH-nek a kapacitásait kihasználva, annak biotechnológiában elért eredményeit kamatoztatva egy új, uralkodó mutáns fajt teremtsen, melynek élére állva átvegye városa, Freeport City irányítását. A kissé beteges célokat hajszoló Elexis tervei azonban ezúttal is tudomására jutnak a városban a rendfenntartó erők szerepét ellátó félkatonai alakulatnak, a HardCorpsnak, amelynek vezetői újra megbízzák a veteránt John R. Blade kapitányt, hogy járjon utána a SinTECH kétes üzelmeinek és lehetőség szerint élve fogja el annak vezetőjét. A SiN Episodes tehát ott folytatódik, ahol 1998-ban befejeződött; adva van egy démoni gondolkodású nagyon csinos, nagyon gonosz antihősnő, akinek őrült terveit kell megakadályoznunk egy kitartó veterán nyomozó bőrébe bújva…

Age of Empires III - bemutató

…A játék már körülbelül 3 éve készül, a csapat kezdetben kb. 4-5 emberből állt, akik megkezdték a játék tervezését. Mihelyst megvoltak a játék alapjai, földuzzasztották a csapatot és most olyan hetvenen dolgoznak azon, hogy mi minél jobb játékot kapjunk kézhez a megjelenés napján. Apropó, megjelenés! Ahogy az lenni szokott, a fontosabb részek a munka utolsó hányadában szoktak napvilágot látni. A játék alapmotorját a Mythology-ból emelték és dolgozták át. A fejlesztők a kezdetekkor azt a célt tűzték ki, hogy lehetőleg tudják reprodukálni azt a fajta részletességet, amit az Age of Kings-ben láthattunk. Aztán jött a felismerés az Ensemble Studios-nál: a szent küldetés, az emberiség sorsa a mi kezünkben van (Úristen, már megint egy ZS kategóriás film szlogenjét olvasom – döbben meg az olvasó e pillanatban), el kell készítenünk az eddigi idők legjobban kinézett RTS-ét! A szerény véleményem szerint ez sikerült is, tessék szépen megnézni a képeket! Saját tapasztalatom ugye nincs, de állítólag úgy fogod érezni, mintha te is részt vettél volna az új világ körüli hercehurcában. Akit a pontosabb technikai információhalmaz érdekel, az keresse a boxot.

Már elég sok helyen lehetett hallani, olvasni, hogy az Age of Empires sorozat legújabb tagjába már fizikai motort is építettek, amit eddig még RTS-fejlesztők nem követtek el. A készítők a sokak által használt Havok fizikai motort módosították olyan szintre, hogy egy stratégiai játékban is legyen értelme használni…

EXKLUZÍV

132 OLDALON! VÁLTOZATLAN ÁRON!

DUPLA DVD-VEL!

DVD tartalom

A nyár uborkaszezon-jellegére rácáfolva igencsak szűken voltuk a hellyel a DVD készítésekor, hiszen nagyon sok anyag látott napvilágot mostanában. A CD-s versenyzők csak ízelítőt kapnak a hatalmas FPS csomagunkból, mely 5 teljes FPS játékot tartalmaz, reméljük mindenki nagy örömére. Demóból és videóból is akadt szép számmal mostanában, mindenképpen érdemes megemlíteni a válogatásból a Battlefield 2 és a Panzers: Phase Two kipróbálható verzióját. Ha videókat támadna kedvetek nézni, akkor akadnak szép számmal nem hagyományos trailerek is a korongon, ajánljuk figyelmetekben a Ratrix nevű csodát, valamint az Imps (Chapter 1) című, 20 perces profi Star Wars fan filmet. Akadnak érdekes dolgok a modok között is (pl. a Hot Coffee – GTA: SA, melyet csak felnőtt nézőinknek ajánljuk), vagy lehet szemezgetni a mobiltelefonos gyűjteményünkből. Ha pedig valamit alkotni szeretnétek, mindenképpen nézzétek meg és próbáljátok ki a Scrolling Game Developer Kitet.

FPS csomag

Lendlease

Igazi single player őrület a távoli orosz földről. A meglepően jól kidolgozott játékban természetesen a csúnya gonosz német bácsikat kell irtanunk ezerrel. A játékban előforduló orosz feliratok ne keseritsenek el senkit, érdemes kipróbálni a játékot.

Soldier of Empire

Ugyanannak a szerzőnek a játéka, mely single és multiplayer verzióban is napvilágot látott. Ezúttal egy képzeletszülte techno-világba kalauzol el bennünket a készítő, érdekes fegyverekkel és még érdekesebb helyszínekkel. A játékban előforduló orosz feliratok ne riasszanak el senkit, érdemes így is kipróbálni a játékot.

Nexuiz

Több évnyi kitartó fejlesztés eredménye a program, mely kifejezetten a multiplayer deathmatch rajongóknak készült. A csomag 17 pályát, 28 játszható karaktert és 10 remek zenét tartalmaz. A Darkplaces enginere semmi panaszunk nem lehet, igazán kényezteti a játékost mind minőségben, mind ötletekben. A készítők kifejezetten büszkék az újraírt hálózati kódra, mely segítségével egyszerre akár 64 játékos is nyomulhat egymás ellen, méghozzá nem is akárhogy...

Sauerbraten

A híres Cube motor készítőinek új játékáról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, hiszen minden igényt kielégít az átdolgozott motor. A játékban single és multi üzemmódban is küzdhetünk egymás ellen. A grafika, a kidolgozottság mind-mind dicséretes. Ha megunjuk a készítők által biztosított pályákat, nincs gond, hiszen pálya editor is jár a nem mindennapi programhoz.

Mobil gyűjtemény

Mostani számunk mobil orientáltságú témáihoz nagyon is illik egy programgyűjtemény, mely a mobilokban lévő adataink karbantartását, különféle töltögetéseket végzik el. Persze ezek mellett még akadnak más érdekes programok is.

Scrolling Game Developer Kit

Sokszor foglalkoztunk már a játékkészítés otthoni módozataival. Mostani alanyunk is kifejezetten a „nem programozói" beállítottságú embereknek szól, akik azért szeretnének valamilyen játékot előállítani. A program az egyik legkedveltebb kategóriában, a platformjátékok mezsgyéjén nyomul, tegyük hozzá, nem is rosszul. Kifejezetten 2D-s alkotások készítésére hegyezték ki a készítők alkotásukat, mely tényleg az egyik legjobb, amit eddig láttunk. A program mellé felkerült egy-két alkotás is, csak hogy lássátok, mire is lehet használni a tudományt.

One Switch Competition

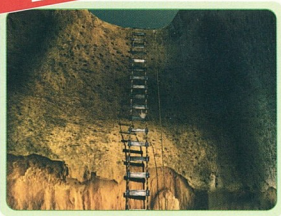
Igazán nagy kihívás olyan játékot készíteni (pláne bizonyos kategóriákban), amelynek a kezelése megoldható egy gombbal. Nos az alábbi verseny résztvevői ezt mind igencsak jól megoldották, és mint a mellékelt példákból látszik, nagyon is jó játékok születhetnek ily módon is. Az egyes játékokat kategóriák szerint mutatjuk be, jó szórakozást kívánunk a nem mindennapi gyűjteményhez.

Kellemes szórakozást kívánnak

a szerkesztők

Myst V: End of Ages - bemutató

EXKLUZÍV



…Nehéz elhinni (főleg, mert a játék producere állította), de most már száz százalék, hogy az End of Ages lesz a Myst sorozat utolsó darabja. Egy több mint tízéves sikersorozat szakad meg idén ősszel, hihetetlen, de igaz, az első Myst játék 1994-ben jelent meg. A csúcsot a 2001-ben megjelent Myst III: Exile jelentette mind anyagi szempontból, mind a kritikai sikereket tekintve. Az első három részből összesen több mint 10 milliót adtak el világszerte, ami még egy akciójáték-sorozattól is igen nagy dicsőség lenne, hát még egy klasszikus kalandjátéktól. A sikert nagy valószínűséggel annak köszönhették, hogy a Myst sorozat részeire nem igazán jellemző az erőszak, inkább a fejtörőkkel, és az egyedi hangulatú világgal, remek aláfestő zenékkel (pl. Peter Gabriel) nyűgözték le a kalandorokat, akik között meglehetősen nagy számban voltak női játékosok is. (Erre, az általában eléggé elhanyagolt táborra épített később a Sims sorozat is…) A Myst készítői az Uruval megpróbálták meglovagolni az online játék adta lehetőségeket, a letölthető tartalom azonban nem ragadta meg a játékosok fantáziáját. Ezután következett a Myst IV: Revelation, amely egy újabb lépcsőt jelentett az igazi interaktivitás felé…

The Bard's Tale - leírás

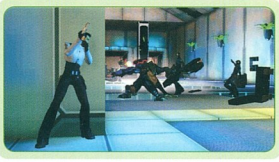
…Van abban valami megnyugtató számomra, hogy a nagy öregek mostanság – egy-egy évforduló kapcsán - rákaptak régi sikereik felmelegítésére, és ezzel fityiszt mutatnak az iparnak, bebizonyítva, hogy nem díszes ruha, hanem a lélek az, mely a játékokat eladhatóvá és élvezhetővé teszi. Ilyen nagyszerű újratalálkozás volt Dun Bluth és csapata részéről a 10 éves Dragon's Lair 3D-s változata, Sid Meiertől a 15 éves Pirates! újkori kiadása, és most Brian Fargótól a 20 éves Bard's Tale átértelmezése. Igen, átértelmezés, mert az eredeti játék egy klaszszikus, belső nézetű D&D cRPG volt, a Wizardry 3D-s perspektívájában és szellemiségében, egy igazi „dungeon crawler", melynek 1986-os folytatása még nagyobb tetszést aratott, aztán a harmadik résszel leállt a széria, hiszen jöttek az újabb Interplay-sikerek. Napjainkra aztán a nagynevű és múltú cég egyre inkább szétesett (ennek krónikáját hűséges olvasóink ismerhetik, hiszen rendszeresen beszámoltunk róla), alapítója, Brian Fargo kilépett a csapatból, megalapította új stúdióját, és megvásárolta a parlagon heverő Bard's Tale-licencet. Aztán döntött: nem akar újabb sablont készíteni, nem akar a világmegváltó kiválasztottról történetet írni - elég a dajkamesékből, a jól bevált, biztonságos panelekből, itt az ideje valaminek, ami kigúnyolja a kliséket.

Persze mindezt nem sok embertől fogadtuk volna el, csak olyantól, aki már bizonyított, aki kellően hiteles – és Fargo erre a szerepre tökéletesen alkalmasnak látszott. A végeredmény viszont – sajnos - kissé keserédesre sikeredett...

Codename: Panzers Phase Two - leírás

…Gondolom bárki, aki csak egy kicsit is érdeklődik a program iránt, tudja, milyen témát dolgoz fel. Ez bizony a híres-hírhedt második világháború, annak minden borzalmával és szépségével (mármint játékos szempontból értve, sajnos maga a valóság… az bizony rettenetes lehetett). A játékot elindítva rögtön kapunk is egy gyönyörű intrót, amely ugyan tényleg nagyon jó, viszont hogy is mondjam… nos, ez még csak a kezdet. A főmenübe jutva elénk tárul a már korábban megismerthez hasonló felépítésű menürendszer, szépen animált, életteli hátérrel, és számos lehetőséggel. Először is mindenképpen ajánlott meglátogatni az Opciókat, és minden grafikai beállítást a legmagasabbra venni (már ha bírja a géped), mert így valóban hátborzongató élményben lesz részed, de erről majd később. Vessük inkább most szemünket arra, amit mindenki a legkíváncsiabban várt, nevezetesen a hadjáratokra. Ezúttal is, mint az előző részben, három nagy küldetéssorozatot harcolhatunk végig a lehető legváltozatosabb feladatokkal, kezdve az apró, de váratlan támadásoktól egészen a grandiózus léptékű, kulcsfontosságú csatákig. A három félen jelen esetben a Tengelyhatalmakat, a Szövetségeseket, és kisebb meglepetésre a jugoszláv illetőségű Partizánokat tessék érteni…

Advent Rising - leírás



…Az intelligens fajok megkezdték a bolygók, galaxisok felfedezését, és felvették a kapcsolatot egymással. Sokan közülük már hallottak egy titokzatos, ősi, sosem látott fajról, akiket „embereknek" hívtak. Egyedül a kutatók (seeker-ök) tudták biztosan, hogy az emberek valóban léteznek, de ezt a titkot megtartották maguknak. Miközben felfedeztek rengeteg fajt (és segítették ezek találkozását), sikerült hamis, emberbaráti és békés nép képét kialakítaniuk magukról. Pedig egyetlen fő céljuk volt: az emberiség elpusztítása. Az idők során sikerült rendkívüli haditechnikát kifejleszteniük, így már csak meg kellett találniuk az emberiség bolygóját. A kutatók mellett az auréliaiak – egy valóban békés nép – is az emberek keresésére indultak. Ők ugyanis sejtették, hogy mi a kutatók igazi célja, és segíteni szerettek volna az általuk mélyen tisztelt emberi fajnak. Végül ők lettek az első földönkívüli faj, akik felvették a kapcsolatot velünk. A játék főhőse Gideon Wyeth, aki a játék kezdetén azt a feladatot kapja, hogy másodpilótaként vegyen részt bátyja, Ethan Wyeth mellett az első kapcsolatfelvétel lebonyolításában.

Gideon éppen egy másik küldetésről tart hazafelé, és még nem is sejti, hogy milyen kalandok várnak rá…

További bemutatók és leírások:

Half-Life 2: Aftermath	Bloodrayne 2	Juiced
Chrome: Specforce	Blitzkrieg 2	Falcon 4.0: Allied Force
Rainbow Six: Lockdown	Supreme Commander	Dungeon Siege II
Cold War	Rising Kingdoms	Pilot Down: Behind Enemy Lines
Fantastic Four	Rollercoaster Tycoon 3: Soaked	Lula 3D

BLOODRAYNE 2

A Föld veszélybe került: ismeretlen erők ismeretlen, de bizonyára gonosz terven törik a fejüket. Ki más állhatna eme gonosz tervek útjába, mint a már jól ismert, dögös-vörös, Rayne?! A kemény lány ezúttal visszatért, hogy ezúttal még több túlvilági hátsót rúgjon kockásra, mint első eljövetelekor. Hűséges társa, Severin, az állandó hang a fülben, most sem hagy minket cserben, így tényleg csakis rajtunk múlik, hogy a Föld Vámpírpokollá változik -e, vagy sem.

- **CD Link: Screensaver, Háttér**
- **Fejlesztő: Terminal Reality**
- **Kiadó: Vivendi**
- **Megjelenés: 2005-Augusztus-02**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.bloodrayne2.com**

I. Felvonás

Mindenki készüljön fel, mert ez aztán nem lesz egy laza séta a ligetben! Nem kell megijedni, nem lesz olyan nehéz, mint például a hírhedt konzolos Ninja Gaiden, viszont cserébe legalább ugyanannyira pörgős játékmenetet kapunk!

Rayne kisasszony ugyanolyan akrobatikus, mint az első részben. Ugyan kapott némi frissítést a mozdulatai közé, ez korántsem akkora mértékű újítás, amire azt mondanám, hogy „ejha". A legelső pálya a gyakorlás színhelye, ahol szembesülhetünk a vadiúj mozgáskombinációk kezdetleges tárházával, támadásaink hatékonyságával, valamint a félvámpír lét alapjaival. Ismét nyugtatlak titeket: mint ahogy az általában lenni szokott, a játék elején most sem kapunk kézhez minden extra kombót, fegyvert és képességet. Ezeket majd a sztorin végighaladva, szépen-lassan fogjuk unlockolni, de róluk a cikk egy másik fejezete értekezik.

Mint, ahogyan azt egy ismerősöm komor arccal tanácsolta, a Bloodrayne 2 végigjátszását nem úgy írom meg, hogy: „ellenfeleket megölni, következő helyszín, ellenfeleket megölni, következő helyszín", és így tovább a végtelenségig. Ehelyett kevésbé monoton stílust választottam.

Tehát, toporzékoljunk egyből, ahogy a kezünk közé helyezik Rayne finom mozdulatainak irányítását. Persze ne úgy, mint Elemérke, a tatai ideggondozó hófehércsempés padlóján, inkább csak kecsesen, akaratunkat Rayne által megvalósítva tegyük mindezt. Nyomkodjunk meg minden gombot, így észre is vesszük, hogy a nyakunk megharapdálására érkező ellenségek élettelenül terülnek el a padlón, ahogy érintkeznek a karcsú vasököllel. Laza lendülettel kapcsoljuk be az Aura-Vision nevű képességet, hogy jobban eligazodjunk az amúgy a végtelenül lineáris hadszíntéren. Így egy sokkalta kifinomultabb érzékszervével látja Rayne a körülötte lévő világot, úgy-hogy nekünk jóformán csak a zöld jel irányába kell mindig eljutnunk. Haladjunk csak egyenesen, közben minden pokolfajzatot küldjünk át a másvilág másvilágára. Egészen addig rohanjunk, míg el nem érünk egy

olyan szobáig, ahol a kandallóban békésen ropogó tűz ég, és mintha végtelen számú ellenség törne az életünkre.

A Bloodrayne 2-ben ez mindig jelzésértékű! Amennyiben csak úgy szüntelenül áramlanak felénk a rosszarcú teremtmények, eltekintve attól, hogy már megöltünk százat, akkor mindig egy gyilokrejtvényt kell megoldanunk! Számos ilyen kis fejtörő tarkítja Rayne kalandozását, a végén már rutinosan kezeljük ezeket a helyzeteket is. Jelen esetben elő kell vennünk hősnőnk csáklyáját, majd három ellenséget betaszajtani a segedelmével a közeli kandallóba. Erre az összeomlik, és mi vígan leugorhatunk a lyukon! Az Aura-Vision legyen még mindig bekapcsolva, így nem tévedünk el. (Na nem mintha nélküle olyan nehéz lenne megtalálni a helyes utat, de jobb biztosra menni.) Szépen fa-ragott ajtókon, ízlésesen berendezett szobákon, valamint temérdek mennyiségű ellenfélen keresztül kijutunk az egyik belső udvarra. A falakon láthatjuk a – speciális érzékelésnek köszönhetően – sárgás oszlopokat, csöveket. Mikor ilyenekkel találkozunk, Rayne mindig valami akrobatikus dologra képes a segítségükkel. Sajnos a repertoárjában nincs benne az oszloptánc, de így is figyelemreméltó a koordinációs készsége a lánykának. Egy szó, mint száz: ugorjunk fel az egyet-

len elérhető alkalmatosságra, majd gyakoroljuk a felemás korlátot, és a rúdmászást. Mindezek után –ha minden jól megy-, akkor az egyik erkélyen landolunk.
Néhány ellenség nem nézi jó szemmel, hogy betörtünk az épület keleti szárnyába, így megpróbálnak minket finoman kitessékelni. Mondanom sem kell, hogy ne adjuk be a derekunkat. Némi kóborlás után kiérünk egy nagyobb, nyílt térségre. Néhány új akrobatikus képességünket is kipróbálhatjuk, de a legfőbb dolgunk az áramellátás kiiktatása. Aura-Vision-ben láthatjuk, merre kell mennünk, így nincs is más dolgunk, mint eljutni odáig. Kaszaboljuk szét a biztosítéktáblát (röghön meg is kapjuk a „Kárpátok Sárkányai" elnevezésű pisztolyszettet!), majd rohanjunk be a frissen kinyílt ajtón!
Szokjuk meg, hogy immáron lőfegyvereink is vannak, lőjünk mindenkire, akit

már egyszer fejbe rúgtunk. Kisvártatva elérkezik egy újabb felemáskorlátos, akrobatikus pályarész, de ezen már gond nélkül túljutunk. Már csak pár terem, és egy kis korlátcsiszolás van hátra, míg megérkezünk a főellenségig.
Furcsa ilyen módon megköszönni a vendéglátást, de személyesen a házigazdát, Zerenskit kell jobblétre szenderítenünk. A harc színtere ugyanaz a háztető, ahol az elektromos biztosítéktáblákat vagdostuk apró darabokra nemrég, szóval mindenki otthonosan navigálhat a helyszínen.
Aura-Vision bekapcs, és rock'n roll! Nevetségesen könnyű főellenség ez a pali: odasomfordálunk hozzá, okozunk neki egy kis sérülést, mire ő átváltozik denevérrajjá. Ekkor egyké lövés, és leszáll valahova. Ezt a procedúrát háromszor elismételjük, és már meg is nyertük a csatát!

II. Felvonás

Az előző felvonás csak bemelegítés volt – legalábbis azokhoz képest, amelyek még ránk várnak.
Szóljunk Rayne kisasszonynak, hogy mászsza meg az előtte tornyosuló lépcsőket!

Fent megint végeláthatatlan rohamban jönnek az ellenségek, ha csak simán harcolunk velük. Na mit jelent ez? Bizony, gyilokrejtvényt! Hat darab rosszlelkű enemy-t kell bevágni a levegőt kavaró ventillátorba, mire az szépen felrobban, aranyos animáció kíséretében. Huppanjunk le a berendezés helyén keletkezett lyukon, majd induljunk el harctól feltüzelve! Ugrálás, gyilkolás, némi életerőt adó vérszívás, és el is érünk egy látszólag olyan helyre, ahonnan nem vezet út tovább.
Aura-Vision bekapcs, és már látjuk is, hogy a falat tartó két gerendát kell kiiktatnunk. A csáklyával pár másodperc alatt meg is oldjuk ezt a kis feladatot, így a fal hangos robajjal összedől.
A következő területen szintén többlábolhatunk egy kicsit, de elárulom, hogy ha a levegőben rostokoló konténert megcsáklyázzuk, azonnal feltűnik a helyes út: másszunk fel a karzatra, és ott futkorásszunk át a következő helyszínre. Rayne hamar észreveszi, hogy egy újabb rejtvénybe botlott. Ezt nevezem, nem csak szép, okos is a lányka! Az ellenségek tehát özönlenek, és egy újabb fejtörő vár megoldásra. Csáklyát elővenni, majd hat darab el-

TUDTAD-E?
Aki játszott a Bloodrayne 1-gyel, az tudja, aki nem próbálta, annak pedig elárulom, hogy Kagan Rayne apja!

lenséget berántani a kukásautóba! Hiába a strapabíró felépítmény, a kocsi simán felrobban a terheléstől. Mögötte azonban feltűnik a továbbvezető járat!
Ahogy átlépünk a sikátoron, találkozunk az első Kestrellel. Először nyomjuk le a kíséretét, majd pattanjunk fel a tetőre, ahol végre konfrontálódhatunk a lénnyel. Aktiváljuk a Blood Rage nevezetű képességet, ezt követően pedig küzdjük le a mini-főellenséget. Hamar a gonoszság inába száll a bátorság, és menekülőre veszi a figurát! Az utunkba kerülő antennákat vágjuk le, csusszanjunk a bossz után, majd a hajszát követően végleg vessünk véget szánalmas utó-életének. Megkapjuk a fegyverünk következő módozatát, a Blood-Stream Gunt!

III. Felvonás

Bizony egyre jobban felgyorsult a tempó, olyannyira, míntha állandóan bekapcsolva lenne Rayne Superspeed képessége. A rövid belvárosi, sikátoros megpróbáltatásokat követően most a központi pályaudvaron találjuk magunkat. Nem tűnik túl barátságosnak a környezet, és persze, hogy mindent ellepnek a gonoszabbnál-gonoszabb, vérszomjasabbnál-vérszomjasabb, valamint a butábbnál-butább ellenségek.
Robogjunk fel a lépcsőkön, de most még ne induljunk el a jól megszokott Auralátásban megjelenő zöld szimbólum felé, hanem a vele ellentétes irányba kezdjük kalandunkat a vonat mentén. Addig rohanjunk, míg be nem mászhatunk az egyik kocsiba! Itt bent most már nekiiramodhatunk a zöld jelecskének. Haladjunk kérem, nincs semmi látnivaló! Kiérve a szerelvényről megtaláljuk azt, aki miatt idekerültünk: a Kestrel újból az életünkre tör. Blood-Rage-ben üssük-vágjuk addig, míg le nem szedjük az életerejének kb. 90 százalékát! Ekkor ismét menekülőre veszi a figurát a fickó.
Nekünk persze ismét üldözőbe kell vennünk a túlvilági gonosztevőt. Alapvetően át kell pattognunk az állomás túlfelére, szét kell gyilkolnunk rengeteg ellenséget, végezetül

még a vízzel is vigyáznunk kell, mert nagyon fáj, ha hozzánk ér. Az, hogy szenteltvíz –e, vagy csak áram van belevezetve örök rejtély marad számomra. A ládákon átugrálva azonban semmi bajunk nem eshet, úgyhogy kövessük csak nyugodtan ezt a metódust.
Most egy jó adag rohangálás következik, némi harciaskodással. Egy pár helyszínen kell csak átverekednünk magunkat, és el is

érünk az átvezetőig. Itt látjuk, hogy leszakad a lépcső egy része. Na ezzel nekünk egyáltalán nem kell törődnünk, inkább készüljük fel egy kis akrobatikára. Izzítsuk be az Aura-látást, és uccu neki!

Láthatjuk magunkkal szemben a felemáskorlátot. Ágról-ágra lendülve kell átröppenni a túloldalra, ahol már csak egy kis erőfeszítés vár ránk: a szellőzőbe pottyanunk, és jön is a következő átvezető.

Egy látszólag üres teremben vagyunk, ahol csak úgy ömlenek az ellenségek a nyakunkba. Rengetegen vannak, akárhányat ölünk meg, helyükre új gonoszságok lépnek. Bizony, itt megint valami fejtörő lehet!

Keressük meg szemünkkel a rácsos kaput. A két oldalán egy-egy kapcsoló található, melyek feltehetőleg a masszív szerkezet mozgatásáért felelősek, de sajnos szikráznak, és vért köhögnek. Nincs más hátra, mint előre: ahhoz, hogy kiegészítsük az áramköröket két-két ellenséges lelkületű egyént kell bevágnunk a csáklya segítségével. Mindezt elég gyorsan kell megtennünk, mivel ha sokat totojázunk, „eltűnnek" a már beizzított szerves alkatrészek!

Sikerült kijutni az előbbi helyszínről, ugye? Mehetünk is tovább. Célozzuk meg a felvezető lépcsőt, valahol szemben. Caplassunk fel szaporán. Vágjuk keresztül magunkat az ellenfelek tömött sorain, míg el nem jutunk egy újabb lépcsőig. Ezt szintén meg kell másznunk. Az átvezető után harcoljunk, majd haladjunk tovább addig, míg újabb átvezető animációt nem látunk.

A klub bejáratánál öljünk meg mindenkit, aki az életünkre tör (tehát mindenkit), majd egy ügyes célzást követően a csáklya segítségével omlasszuk le a bejárat fölött díszelgő neonreklámot! Innen egyenes út vezet a táncparkettig. Sajnos Rayne most sem haj-

landó bemutatni tudását, pedig biztos vagyok benne, hogy ő a parkett vámpír ördöge. Az ördög vigye el… Sebaj, táncikálás helyett kapunk viszont egy újabb gyilkosrejtvényt!

A parkett négy sarkában, körülbelül négy méter magasan négy darab hangfal található! Csak akkor mehetünk tovább, hogyha mindegyik hangkibocsátó berendezést egyszerre sikerült rövidre zárnunk. Ehhez ismét a jól bevált csáklyás módszert kell alkalmaznunk! Vigyázat, mert gyakran megesik, hogy a negyedik fickó rossz ütemben érkezik meg, vagy egyszerűen csak nem repül a megfelelő helyre. Csakúgy, mint az ajtós fejtörőnél, itt sincs korlátlan időnk, mert előbb-utóbb eltűnnek az ellenfelek, és a hangfalak visszaállnak normál állapotba. Eltölthettek itt fél percet is, de megtörténhet az is, hogy csak fél óra múlva sikerül mindenkit a helyére dobni!

Az átvezető animáció tudatja velünk, hogy mindent jól csináltunk, és megmutatja az utat, ahol tovább folytathatjuk a kalandun-

kat! A lépcsőkön caplassunk fel a második szintre. Az Aura-Vision-ben láthatjuk, hogy merre kell menni, ám itt egy egyes verzióban egy hiba maradt a programban! A gond az, hogy ha odarohanunk a zöld jelhez és kinyírjuk a két jómadarat előtte, akkor nem tudjuk megcsáklyázni és beomlasztani a plafont, ami a továbbjutás egyetlen lehetséges útvonalát jelenti! Azt tanácsolom, hogy szaladjunk be a helyiségbe, villámgyorsan intézzük el a mennyezetet, ezután már nyugodtan elláthatjuk a két rosszfiú baját is! Amennyiben elrontottuk, úgy a legutolsó Checkpointot kell betölteni.

A törmeléket használva jussunk ki a tetőre! Itt némi unalmas állványzatmászás után felérünk az óratoronyba. Kicsit egyhangú a tipegés ide-oda, fel-le, de ez van. Elakadni nem lehet.

Mire leküzdöttük az álmosságot és néhány lényt, már meg is érkezünk a felső szintre, ahol a következő főellenség vár reánk! Az igazság az, hogy szétüthetjük az egóját ennek a rosszarcú lénynek, de sokat nem érünk vele, mert teleportál, utána pedig feltöltődve tér vissza a mi dimenziónkba. Azt tanácsolom inkább, hogy kerüljük ki ügyesen a támadásait, míg be nem következik a pálya végét jelentő átvezető animáció! (Ezt követően hozzájutunk a Ghost Feed képességhez!)

TUDTAD-E?

Rayne folyamatosan fejlődik! Ha sokat használunk egy képességet vagy fegyvert, akkor annak látványos módon megnő a hatásfoka!

IV. Felvonás

Elérkeztünk a csatornákba! Na, ez egy igazán nehéz pálya, amelynek a végén egy kimondottan gusztustalan főellenséget kell még gusztustalanabbul átküldenünk a másvilágra. De elég is ennyi a jövendőmondásból, inkább foglalkozzunk azzal, ami éppen előttünk van! (Nem bámulni Rayne fenekét!)

Induljunk el ezen a látszólag nem túl stabil függőfolyosón, csak óvatosan lépkedjünk, nehogy… leszakadjon. De bizony, hogy omlik a felépítmény! Ugráljunk el balra, majd onnan fel a rúdra, ahonnan átlendülhetünk a fenti függőfolyosóra. Innen egy hatalmas ugrással huppanjunk át a szemközti platformra, végül még egy ugrás a következő állványzatra, és már meg is érkeztünk! Miután mindenkit kinyírtunk, kinyílik az ajtó. Jé! Pont erre kell mennünk!

Lőjük szét azon nyomban a fagerendát, amely egy rakat vascsövet tart(ott) a helyén, hogy ennek segítségével is minél nagyobb pusztítást tudjunk véghez vinni! Futás le a lépcsőn, gyilkolásszunk, végül pattanjunk be a géppuskafészekbe, és vegyük igénybe az itt található technikát. Aktiváljuk Aura-Vision-t, ezt követően lőjük ripityára a sárga fényben derengő tartályokat. Ez egy szép kis robbanást idéz elő, ami után új út nyílik előttünk. A maradék ellent még aprítsuk fel ezzel a jó kis géppuskával, utána irány a frissen leomlott fal. Küszködjük fel magunkat a magasba, át a következő helyiségbe, a checkpoint után pedig daráljuk le az összes ellenséget. Szaladgáljunk addig, míg le nem omlik ez a függőfolyosó. Lent tisztítsuk meg a géppuskafészket, és úgy általában az egész terepet. Haladjunk szépen, komótosan tovább, míg az átvezető képsorait meg nem pillantjuk. Ismét csak azt tudom mondani, hogy kaszaboljunk le minden ellenséget, pattanjunk a géppuskafészekbe, végül lőjük szét a sárga tartályokat. Huppanjunk le a lyukon, de mire földet érünk, már el is kezdünk csúszkálni. Ügyesen kerüljük ki az elénk gördülő akadályokat, majd pont akkor, mikor már elfogy a cső, nyomjuk meg az ugrás gombot, nehogy a mélybe zuhanjunk.

Igyekezzünk biztosan talajt fogni, ezt követően nézzük meg a friss átvezetőt. Jussunk le az alsó szintre, de csak óvatosan küzdjünk, mert az itt kóborló ellenfelek szeretnének minél hamarabb Allah közelébe

jutni: ha a közelünkbe érnek, azonnal felrobbantják a testükön elhelyezett robbanószerkezetet! Ezután új átvezető, de nem mutat semmi újdonságot. Illetve csak egy dolgot: fussunk át a karzaton a West Water Pump Room feliratú helyiségbe. Itt keressük meg a kapcsolót, sózzunk rá egyet a karddal, így már nyugodt szívvel elhagyhatjuk a helyiséget.

Kint megint egy Kestrel vár ránk. Ezek soha nem tanulnak a ballépéseikből. A taktika tökéletesen ugyanaz, mint eddig mindig ellenük: beizzítani a Blood Rage-et, majd alaposan elfenekelni a gonosz csajszit! Miután elvertük, megkapjuk a Blood-Spray Gunt!

A következő feladatunk az, hogy leállítsuk az East Water Pumpot! Fussunk át abba a helyiségbe, ahol ez a szerkezet lelebzik, majd készüljünk fel egy jó kis gyilokrejtvényre!

Három díszes pumpáló berendezés ékeskedik a csatatéren, de a kapcsolójuk „eltörött". A dolgunk tulajdonképpen a szokásos: ellenségeket kell becsáklyáznunk a berendezésekbe. Normál ellenfélből mindegyikbe hármat kell bevágni, viszont az öngyilkos merénylő fajtából a rajta lévő bomba miatt egy is elég!

A füstölgést követően hagyjuk el a helyiséget, menjünk vissza, ki az „előtérbe". A padlón most már egy óriási lyuk tátong. Mire valók a lyukak? Hát persze, hogy arra, hogy beléjük másszunk! Nosza! Itt egy óriási szennyvízhullám készül a nyakunkba zúdulni, amit csak képességeink aktív és helyes használatával tudunk elkerülni. A birtokunkban van már ekkor egy bizonyos szintű időlassítás, úgyhogy ezt vegyük igénybe, és csak rohanjunk a víz elől!

Szaladjunk csak előre, had omoljanak a függőfolyosók! Pattogjunk, csúszkáljunk, majd érjünk el a kis fémhídig. Az átvezető után hagyjuk el a hidat, és figyeljük az öngyilkos merénylők hosszú sorát, ahogy ránk támadnak! Áhá, megint egy fejtörő! Ragadjuk meg a kirobbanó formában lévő egyén grabancát a csáklyával, ezután lóbáljuk meg a gazfickót a balra található, megrepedt fal irányába. Ezt a rituálét összesen hatszor kell elvégezni, és már át is lyukad az öt méter vastag fal!

Szökkenjünk át a szomszédos helyiségbe a szokatlan átjárón keresztül. Kill everyone here! Üljünk be a kényelmes géppuskafészek mögé, kapcsoljuk be az Aura-Vision-t, és lőjük ki, amit ki kell lőni. Ezt követően vetődjünk át a szemközti platformra, pattanjunk fel a csőre, végül csuszszanjunk rajta egy kellemeset!

Ahogy átérünk, lazsálhatunk egy kicsikét. Várjuk meg, amíg a generátorok felrobbannak, majd elsüllyednek. Ekkor simán átjuthatunk a szennyvíztárolón. El is érkezünk a főellenséghez.

Igen, ez a hatalmas gusztustalanság elég érdekes egy lény. Mindenesetre nem olyan nehéz megölni, mint amekkora. Nem követ túl sok támadási mintát, csak kettőt: az első során két darab szennygömböt lő felénk, a második pedig abból áll, hogy elkap egy-egy, a környéken rohangáló öngyilkos merénylőt, majd felénk hajítja. Az a szerencsénk, hogy az utóbbit ellene tudjuk fordítani! Ahogy repül felénk az ellenség, csak kapjuk el a csáklyával, és hajítsuk vissza a főellenség hatalmas hasa felé. Alaphelyzetben mindkét „kezével" védi a gyenge pontját, de ezt is könnyen ki tudjuk iktatni: sózzunk egyet a felső szinten lévő karra, minek hatására víz fröcsköl a szörnyre. Ezt megpróbálja elhessegetni karjaival, és ekkor szabad a pocakja. Háromszor kell eltalálni a hasát, mire az kilyukad. A kegyelemdöfés annyiból áll, hogy be kell másznunk a gonoszság testébe, végül egy jól irányzott kardcsapással ki kell vágnunk a szívét! Győztünk, valamint megkaptuk ajándékba a Blood Fury képességet!

V. Felvonás

Nagy-nagy elővigyázatossággal korzózzunk a pálya legelején. Rayne képes elviselni a nappalt, viszont Pengével ellentétben a direkt napfényen pontosan ugyanaz történik vele, mint akármelyik másik, átlagos vámpírral: szénné ég. Az első, és legfontosabb szabály ezúttal: maradjunk az árnyékban. Menjünk be a túlvégen lévő házikóba, ahol már nyugodtan mozoghatunk, illetve amennyire a szűk folyosók engedik. Öljünk meg mindenkit a járatokban, és menjünk egészen addig előre, amíg már csak az nem tűnik jó ötletnek, hogy visszafordduljunk a zsákutca miatt. Na itt figyeljünk a rács túloldalára: amikor jön az ellenség, lőjük rá a csáklyát, majd rángassuk be az elektromos kapcsolótáblába. Ekkor kinyílik egy ajtó, amelyen keresztül folytathatjuk utunkat!

Gyilkoljunk le mindenkit egészen addig, míg el nem kezdődik az átvezető animáció. Ekkor jön egy hatalmas ellenség, aki ugyan nem bossz, de saját életerő-csíkja van. Hatalmas, nagydarab bestia ez, de ha a megfelelő módon kezeljük, egyáltalán nem nehéz vele elbánni. Menjünk tőle minél messzebb. Ekkor felénk fordul, és nekünk ront. Az utolsó pillanatban térjünk ki az útjából, erre ő jó eséllyel lefejeli a falat. Ettől pár másodpercre lelassul, ami pontosan a megfelelő alkalom arra, hogy a Blood-Fury-t beizzítva hátulról megtámadjuk. Ezt ismételjük el párszor, így a lehető legkevesebb életerő-veszteséggel megúszhatjuk a harcot.

Folytassuk göröngyös utunk, fel a lépcsőn, csusszanjunk a csöveken, majd újabb lépcsők következnek. Ezután végre elérünk pár feleáskorláthoz, amelyeken keresztüllendülve átjuthatunk az irányítóterembe.

Láthatjuk a hatalmas generátort. Annyi a feladatunk, hogy egy-egy jól irányzott csáklyázással ellenségeket röpítünk az elektromos sugárba. Ez meghibásodáshoz vezet, ami nekünk pont kapóra jön. Ezt követően csoszogjunk át a második generátorhoz, és ismételjük el pontosan ugyanazt, mint amit az elsővel tettünk! Irány a lift!

Újból kint vagyunk a napfényen, szóval nagyon vigyázzunk! Át kell jutnunk a következő épületbe. Aura-Visionben láthatjuk, hogy mely oszlopokat kell használnunk az alapszintű útvesztőn való átjutáshoz. Ahogy beértünk a következő épületbe, robbantsuk fel a gázpalackot, amely egy halk pukkanással adja tudtunkra majd, hogy sikerrel jártunk. Nyírjunk ki mindenkit, hogy kinyíljon az ajtó, ezt követően újabb mini-bossz következik. Ez is egy hatalmas, groteszk szörny, ámde ennek a karjára egy másfélmázsás pöröly van erősítve! (Vagy az a karja?!) Néhány új támadás, de tulajdonképpen úgy öljük meg, ahogyan a legelső nagydarabot is hidegre tettük.

Folytassuk utunkat, míg el nem érünk még egy albosszig. Ez csak egy sima félvámpír, könnyű megölni, nem okozhat problémát.

Menjünk csak tovább, egyenesen, amerre visz az orrunk. De beleütközünk egy hatalmas-kalapácsosba ismét. Öljük meg a szokásos módon, majd haladhatunk.

Spuri egészen a bezárt ajtóig, amely természetesen be van zárva. Ahogy sejtitek, ellenségeket kell hajigálni a tartályba, hogy kitáruljon előttünk a továbbjutást jelképező nyílászáró.

Robogjunk tovább, egészen addig sima utunk lesz, míg el nem érünk a sokadik bölhömnagy, kalapácskezű monsztertig. Gyilkoljuk le, menjünk le a lépcsőn, mire egy má-

TUDTAD-E?

A Bloodrayne 2-ben 12 különböző kivégzés, rengeteg kombó, és még ezernyi más, gyönyörűen kivitelezett mozdulatsor szerepel!

Mit is tud egy félvámpír?

Aura Vision
Ez az egyik legtöbbet használt képesség az egész játék során. Ennek segítségével olyan dolgokat is érzékelhetünk, melyeket halandó szeme és tudata fel nem foghat! Második fokozata a Ghost Feed. Ez egy olyan képesség, amelynek segítségével saját testünket elhagyva szívhatjuk az ellenség vérét. Harmadik változata az Ethrall nevet viseli. Ezzel egy rövid ideig irányíthatjuk az ellenség egy-egy harcosát. Sok haszna nincs.

Blood Rage
Eme képesség aktiválása során Rayne sokkal erősebb és ütőképesebb lesz a közelharc során. A második fokozat az első felerősítése, míg a harmadik egy vérvihart kavar a főhősnő körül, melyet igen kevés ellenség él csak túl!

Dilated Perception
...avagy a kitágult érzékelés. Alapjáraton Rayne kis mértékben képes lelassítani magát, valamint a környező világot. Második szintje a Super Speed. Ekkor rajtunk kívül minden lassabb lesz! Harmadik fokozata a Freeze Time. Ha ezt aktiváljuk, akkor körülöttünk megfagy minden és mindenki, míg a mi karakterünk zavartalanul mozoghat!

sodik rondasággal is meg kell majd birkóznunk.
Nyomás fel a lifttel, csak azért, hogy egy újabb albosszal találkozhassunk! A legyőzése után megkapjuk a Blood-Bomb Gun módozatot.
Ezt követően át kell jutnunk néhány préselőgépen. Ez nem nehéz, tekintve, hogy van időlassító képesség a tarsolyunkban. Csak aktiváljuk, és minden simán megy majd.
A második futószalag után ugorjunk le. Keressük meg a liftet, emelkedjünk vele pár szintet!
Száguldjunk a bezárt biztonsági-ajtóig.
A környékén hat gázlángocska pislákol. Mindegyikbe egy-egy ellenséget kell hajítanunk ahhoz, hogy kirobbanjon a kapu a helyéről! Kisvártatva elérünk pár csőhöz, amelyeken csúszkálhatunk egy keveset.
Nyomás kifele az épületből. Itt két böhöm vár ránk, és egyszerre szeretnének velünk megküzdeni. Csodálatos, gondolhatnánk. De az egyik sarokban egy pötty harc után a miénk lehet a géppuskafészek. Ezzel könnyűszerrel lenyomhatjuk mindkét drabális gonoszságot!
A közeli ajtón sipirc be, futás fel az emeletre, majd át a következő épületbe! Gyorsan vegyük célba a felső emeletet, ahol felszállhatunk egy afféle „mozgatható magaslatra".

Armory

Harpoon
Ki ne emlékezne az örökzöld Mortal Kombat Scorpionjának a klasszikus támadására?! Gondolom, most is a fületekben cseng a SNES által hallatott „Get Over Here" felkiáltás. Rayne kisasszony kisajátította magának ezt a támadást. Segítségével lefegyverezheti az ellenségeket, ide-oda hajigálhatja a rosszfiúkat, valamint különféle tereptárgyakat mozgathatunk.
Blades
Ezek a gyönyörűen kimunkált pengék Rayne elsődleges támadóeszközei! Mindent elvágnak, mindenbe belesúrhatjuk őket. Sajnos semmi fejlesztést nem kapunk hozzájuk az egész játék során.
Carpathian Dragons
Ez a két szépséges pisztoly a Kárpátok Sárkányai nevet kapták. Talán még valaha magának Drakulának is köze volt hozzá! A fegyvereket vér táplálja, amennyiben kifogy a nafta, úgy Rayne életerejét dézsmálják.
Különféle tüzelési módokkal rendelkeznek:
- *Bloodshot:* Sima, félautomata lövések sorozatát adja le.
- *Bloodstream:* Ez jóval hasznosabb, mint az alapváltozat, ugyanis ez már teljesen automata, így szélsebesen köpködi a „golyókat".
- *Bloodspray:* A shotgun helyi megfelelője!
- *Blood Bomb:* Ezt a fegyvert körülbelül kétszer használtam az egész játék során. Túl sok funkciója nincs, mivel ezt hamar leváltja egy kifinomultabb tüzelési mód!
- *Blood Flame:* Na igen, ez már valami. Rakétákhoz hasonló lövedékeket ont magából ez a drágaság, amelyek nem robbannak fel, hanem lángtengerbe borítják a környezetüket!
- *Blood Hammer:* A rocket launcher helyi megfelelője. Azt hiszem erről nem is kell többet mondani.

öljük meg, mert úgyis újratermelődik. Ez azt jelenti, hogy valamihez kezdeni kéne vele. Álljunk a beburkolt elektromos berendezések elé, és amikor a gonoszság éppen le-

Kövessük az ösztöneinket, így pillanatok alatt eljutunk egy futószalagszerűségre. Vigyázat, nehogy ledaráljon minket, az oszlop segítségével megúszhatjuk! Jó néhány átvezető animáció következik. Ez még hagyján, de most jön a játék legunalmasabb, legfrusztrálóbb része: a torony tetejére kell feljutni, megmászva vagy tíz emeletet, melyek egyformák. Ezt most nem részletezném, mivel annyira egysíkú, hogy elaludnék, amíg leírnám!
Akárhogy is, egy idő után felérünk egy jobban elkülönült szintre, ahol két légszivattyút kéne tönkretennünk. Természetesen a leghatékonyabb módja ennek az, hogy ellenségeket hajigálunk beléjük!
Ezt követően ismét rémizgalmas rész következik: még feljebb kell jutni a toronyban…
Na, végre elérkeztünk egy terembe, ahol egy böhömnagy kalapácskezű dühöng. Ne csapni készül a kalapácsával, ugorjunk el. Ez felnyitja a szerkezetek biztonsági páncélját. Ismételjük el ezt mindegyikkel, majd a védtelen bendőjükbe dobjunk be egy-egy ellenséget. Ez elég nehéz lesz, mivel a kalapácskezű állandóan a nyakunkon liheg.
Végre folytathatjuk az utunkat!
Nem sokkal később újabb pörölyös áll elénk. Ezt már nyugodtan lenyomhatjuk. További emelkedés, liftezés, ugrálás, ezután jön a főellenség!
Ezt a lényt nem kell megölnünk. Nem is tudjuk, mivel nincs életerő-csíkja. A helyzet az, hogy a nagy tetőtér négy sarkában lévő négy darab Shroud pumpát kell lekardozunk. Nincs különösebb taktika, csak annyi, hogy ne menjünk ölre Ferrillel. A harc után megkapjuk a Freeze Time képességet.

VI. Felvonás

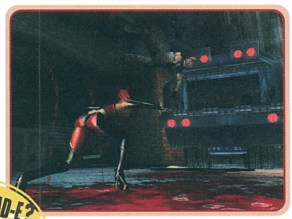
Most kezd el igazán magas fordulatszámon pörögni a játék! Igazság szerint eszméletlen nehéz ez a pályacsoport. Erős ellenfelek, akikből alig lehet táplálkozni, erős ellenfelek, akik ellen nehéz harcolni. Nagyjából ennyi a buktató.
Egészen óvatosan, ugyanakkor vehemensen törjünk utat magunknak a parkban. Szokjunk hozzá az újfajta ellenségekhez, tanuljuk meg, hogy kell velük elbánni. Hamarosan egy átvezető szakítja meg játékunkat, ezután újabb gyilokrejtvény következik.
A lezuhant helikopter pörgő rotorjaiba ellenségeket kell hajigálnunk, hogy az a megnövelt terheléstől lerepüljön a helyéről. Négy rosszfiú elég is lesz. Ezt követően ugorjunk át a roncsokon, és folytassuk az utunk.
Kisvártatva elérünk egy új mini-bosszig. Csaljuk őket a robbanó tartályokhoz, majd amikor elég közel vannak, idézzünk elő egy jókora robbanást!
Haladjunk tovább, hogy szembetalálkozzunk a bogárlényekkel! Ne is próbáljunk meg harcolni velük, mert egyelőre még ehhez nincs meg a megfelelő eszközünk. Ehelyett figyeljük meg, ahogy két másik ellenség irányába indulnak el, majd párbajba elegyednek! Úgy kell nekik! Induljunk el feléjük, míg fel nem tűnik az újabb mini-bossz. A legyőzésükhöz próbáljuk meg aktívan használni a környezetet, kell lennie valahol valami robbanós dolognak! Nyomás tovább. Ugorjunk le a harcoló felekhez, ahol újabb albossz áll elénk. Nyomjuk le őt és a kompániáját!
Ezt követően ismét egy mini-bossz következik, egy női félvámpír! Nagyon óvatosak legyünk, mert valószínűleg a megnem lesz túl sok életerőnk ehhez a nőcihez. A kivégzése után megkapjuk a Blood-Flame Gunt. Ezzel végre porrá égethetjük a bogárszörnyeket. (Valamint önmagunkat is, ha nem figyelünk!)
Szaladjunk egészen a következő gyilokrejtvényig. Egy faaprítóba kell begyömöszölnünk három ellenséget! Ez annyira nem is lesz egyszerű, mert jönnek a bogárdolgok, olyan ellenfelek, akiket nem lehet megcsáklyázni, valamint kevés olyan, akit meg lehet. Csak ügyesen, mert ez bizony nehéz lesz! A robbanás után hagyjuk ma-

TUDTAD-E?
Tudtad -e, hogy a játékban fellelhető számos extra rejtett ruhácska Rayne kisasszony számára? A schoolgirl-jelmez a legjobb!

gunk mögött a roncsokat, és igyekezzünk továbbhaladni.
Nemsokára elérkezünk egy újabb adag albosszhoz, szám szerint hárman várnak ránk... Nem lesz problémánk velük, mert a faaprítós fejtörő során feltankoltunk vérből, ugye?! Miután lenyomtuk őket, megérkezünk a bálnarejtvényhez. Körülbelül annyira bonyolult, mint egy általános elsős matekpélda: ha elvágjuk az összes dróttartót, akkor hogy marad fent a bálna? Sehogy. Mindemellett még egy lyukat is üt a padlóba a drágaság.
Kövessük az alagutat, egészen a végéig, míg ki nem érünk a csillagos ég alá. A felüljáró ott van velünk szemben. Látjuk a kamiont? A csáklyával célozzuk be, majd rántsuk le! A robbanás ajtót tár fel! Menjünk be, öljünk meg minden ellenséget, végül irány a folyosó. A végén főellenség következik!
Ephemera egy olyan lény, akit ha megsebzünk, teleportál, és gyógyulva tér vissza. Aura-Vision-ben láthatjuk, hogy a kis kínai kertet körbeveszik az ő árnyékkeltő totemei. Ezeket el kell pusztítanunk ahhoz, hogy megakadályozzuk a „nőt" a villámgyors helyváltoztatásban, valamint a regenerálódásban! Rúgással, karddal, csáklyával, mindennel azon kell lennünk, hogy ezek a szikák mihamarabb romba dőljenek! Ezek után könnyűszerrel likvidálhatjuk a főellenséget. Legyőzéséért jutalmul az Enthrall képességet kapjuk.

VII. Felvonás

Ez már a végjáték. Ennek megfelelően minden szélsebesen pörög, megállás nélkül újabb és újabb kegyetlen történések tarkítják a tévéképernyőt. Mivel bejutottunk Kagan toronyházába, itt már ne számítsunk semmi jóra!
A pálya mindjárt egy igazi főellenséggel kezdődik! A Xerxész nevű tudós napsugárágyúkkal hadonászik, amelyek, mondanom sem kell, igen fájdalmas hatással bírnak! Fő feladatunk az, hogy elpusztítsuk ezeket a csúnya lövegeket. Ez nem lesz piskóta, mert a szerkezetek folyamatosan pásztázzák a terepet, így akarva-akaratlanul belesétálhatunk a sugarakba. Tulajdonképpen nem nagy ördöngösség lenyomni az ágyúkat, csak jó ritmusban kell ugrálni. Egy-két rúgás mindegyikbe, és adios. Ajándékba megkapjuk a Blood-Hammer Gunt.
Ugorjunk be a liftaknába, kezdjünk el csúszni a csövön, de félúton ugorjunk fel. Akrobatikus képességeinket kihasználva jussunk fel jó magasba, amíg csak lehet! Sétáljunk be az irodákba, itt nyomjuk le a böhömszörnyet, majd folytassuk utunk arra, ahol néhány hullajelölt bejött. Fel a lépcsőkön, fedezzük fel a környéket, keressük meg az újabb felvezető lépcsősort, ezt is másszuk meg, végül a megjelölt ajtón keresztül távozzunk.



TUDTAD-E?
A játék első része 1935-ben játszódott, amikor is Rayne aktívan falatozott a náci katonák sűrű sergeiből.

El is érkezünk egy újabb bossz-harchoz. Nagyon hasonlít a lény a böhömökhöz, de ez mégsem böhöm! Ez valami egészen más, de hátulról ez is pontosan ugyanolyan sebezhető, mint a másik drabális szörnyeteg.
Az irány: felfele. Egészen az irodákig, ahol az egyik ablakon ki tudunk mászni a párkányokra, és némi akrobatika után bejuthatunk ismét az épületbe. Itt egy harcos vár ránk, akit könnyűszerrel elintézhetünk. Újból ugorjunk ki az ablakon, csúszkáljunk kicsit, végül újfent kerüljünk vissza a házba.
Hamarosan elérkezünk az új helyszínre, ahol mini-bossz garmada vár ránk. Nem átlhet, kivéve egy módon: a testén sárgás zárványok helyezkednek el. Nos, pozícióba kell kerülnünk, majd ezeket le kell tépnünk a csáklyával a szörnyeteg testéről. A harc után megkapjuk a Blood-Stormot.
Nyomuljunk tovább, egyre beljebb és feljebb Kagan tornyában! Eljutunk a nyomdagépig. Ezt először kapcsoljuk be, utána a három fő komponensbe kezdjünk ellenségeket hajigálni, hogy szoruljon, majd felrobbanjon a gép.
Folytathatjuk a menetelést. Hamar belebotlunk egy női félvámpírba, valamint két újabb albosszba. Nincs mit tenni, le kell nyomni őket kegyetlenül. Már sokszor akadt velük dolgunk, úgyhogy nem okozhatnak különösebb fejfájást!
Mindjárt elérkezünk egy újabb rejtvényhez. Egy kis medence áll középen, amelyet négy darab földgömb díszít a sarkainál. Üssük szét a glóbuszok talapzatait, amire azok a kacsaüsztató aljára gördülnek, és átszakítják a látványpadlót! Ugorjunk le a lyukon! Meneteljünk egyenesen a végzetünk felé, néhány kisebb harchelyzet kialakulhat, de most már semmi nem okoz nekünk meglepetéseket, hiszen tapasztaltabbak vagyunk a legtöbb vámpírnál!

tatok senkit: összesen hat darab böhömszörny vár arra, hogy kilyuggassa a bőrünket. Ha már egy legyőzésével is gondok akadtak, akkor itt bizony vért fogunk izzadni! A lényeg az, hogy van géppuskafészek a közelben, ami hatalmas segítség lehet számunkra! Miután lenyomtuk a kisebb csapatot, kinyílik egy ajtó, ami egy új helyszínre vezet minket. Naná, hogy egy újabb bossz következik! Ez még

böhömebb, mint a legböhömebb böhöm! A harc titka, hogy megsebezni nem nagyon lehet, kivéve egy módon: a testén sárgás zárványok helyezkednek el. Nos, pozícióba kell kerülnünk, majd ezeket le kell tépnünk a csáklyával a szörnyeteg testéről. A harc után megkapjuk a Blood-Stormot.
Nyomuljunk tovább, egyre beljebb és feljebb Kagan tornyában! Eljutunk a nyomdagépig. Ezt először kapcsoljuk be, utána a három fő komponensbe kezdjünk ellenségeket hajigálni, hogy szoruljon, majd felrobbanjon a gép.
Folytathatjuk a menetelést. Hamar belebotlunk egy női félvámpírba, valamint két újabb albosszba. Nincs mit tenni, le kell nyomni őket kegyetlenül. Már sokszor akadt velük dolgunk, úgyhogy nem okozhatnak különösebb fejfájást!
Mindjárt elérkezünk egy újabb rejtvényhez. Egy kis medence áll középen, amelyet négy darab földgömb díszít a sarkainál. Üssük szét a glóbuszok talapzatait, amire azok a kacsaüsztató aljára gördülnek, és átszakítják a látványpadlót! Ugorjunk le a lyukon! Meneteljünk egyenesen a végzetünk felé, néhány kisebb harchelyzet kialakulhat, de most már semmi nem okoz nekünk meglepetéseket, hiszen tapasztaltabbak vagyunk a legtöbb vámpírnál!

Igen ám, de elérkezünk a tetőre, ahol Xerxésszel kell megküzdenünk. Nem olyan nehéz, mint elsőre tűnik: első fordulóban a jól látható pontokat kell rommá lőni a Blood-Hammerrel, a másodikban pedig szintén a csáklyát kell aktivizálni az elkülönülő pontok ellen.

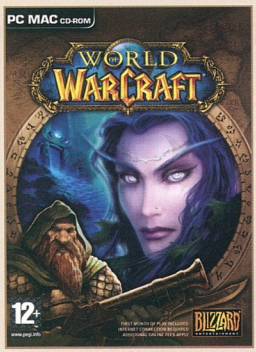
Ezek után megérkezünk Kagan trónterme-be. Ő a játék fő-főellensége, ám annyira nem nagy kihívás legyőzni őt. Ami nagyon fontos, hogy a teremben van egy vérrel teli kút, amely regenerál minket és a főgonoszt is! Tartsuk távol ettől a helytől. Minél messzebbre csalogatjuk, annál nagyon az esélyünk arra, hogy csúnyán helyben hagyjuk. Azt hiszem nincs is más hátra, minthogy gratuláljak a Bloodrayne 2 sikeres végigjátszásához!

Dante

WORLD OF WARCRAFT

A játék dobozának fülszövege a legtökéletesebb bevezető: „ Egy egész világ vár… Merüljünk el a World Of Warcraftban, és csatlakozzunk több ezer bátor, vakmerő hőshöz a mítoszok, varázslatok, és végtelen kalandok online világában. Tarajos, hófödte hegycsúcsokon, hegyi erődítményekben, kanyargós kanyonokban, vad erdőkben tehetjük próbára magunkat. Zeppelinek suhannak tova a harctól parázsló csataterek fölött, mi pedig részesei lehetünk a hatalmas ütközetek nyújtotta élménynek. Ez mind rád vár. Te mire vársz még?"

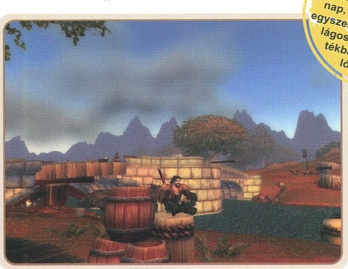
- **CD Link: Háttér**
- **Fejlesztő: Blizzard Entertainment**
- **Kiadó: Blizzard Entertainment**
- **Megjelenés: 2005-Február-11.**
- **Kategória: MMORPG**
- **Honlap: www.wow-europe.com**



Mit ne mondjak, hangzatos ez a kis buzdító fülszöveg a doboz leghátulján, de mikor megvettem a World of Warcraftot, egyáltalán nem ez motivált. Már úgy mentem be a szoftverárusító egységbe, hogy nekem Ő kell, mást nem hozok, többet mással nem játszom. Persze a mondat utolsó fele aranyos túlzás, de azért mostanában igen akkurátusan lefesti az állapotomat. Hogy miért is vártam a tavaly novemberi megjelenés után hónapokat a World of Warcraft becserkészésével? Nehéz megmondani. Talán 2003 teléig tudom visszavezetni a történetet, ott gyökerezik minden „probléma" forrása. Annak a csodás évnek a decemberében néhány ügyes és okos vezető úgy döntött, hogy a Star Wars Galaxies nevezetű MMORPG-ből (Massively Multiplayer Online Role Playing Game – huhh, sikerül leírni) létrehoz egy letölthető, 14 napos próbaverziót. Azelőtt még sose próbálkoztam ezzel a műfajjal, és mivel a Star Wars a lelkem egyik csücske, ezért kipróbáltam. Az a két hét nem nagyon szólt másról… Karácsony… Ok, már láttam párat, inkább SWG! Barátnő… Otthon karácsonyozik, nem baj, SWG! Család… Ismerem őket, jól megvannak, SWG! Körülbelül ilyen stílusban telt el a 14 napos trial verzió.

Ekkor rádöbbentem, hogy az MMORPG – képletesen szólva – elég veszélyes műfaj. Azt vesszük észre, hogy leülünk a játék elé, csináljuk a küldetéseket, csereberélünk a többi játékossal, elbeszélgetünk a magyar kalandorokkal, új tájakat fedezünk fel, és már be is sötétedett kint. Ez már-már nem csak szimpla játék, mivel a karakterek digitális alteregóként szolgálnak minket a fantázia világában.

Pontosan az SWG-ben szerzett tapasztalatok gátoltak meg abban, hogy beszerezzem a World of Warcraftot a megjelenése napján. Azt nem tudom, hogy ez okos döntés volt -e, de koncentráljunk a jelenre és a közel-



múltra. Egy barátom beszerezte a játékot, majd a testvére, majd még egy ismerősöm is ugyanezt tette. Természetesen elmentem megnézni, és ott azonnal belezúgtam a WoW-ba. Rohantam én is, lekaptam egyet a polcról, kasszánál fizettem, hazajöttem, install, majd a regisztrációt követően már vígan kalandoztam Azeroth világában.

Jobb később, mint soha. A megjelenés után pár hónappal már én is a hatalmas világ síkságait, hegyeit, erdőit járom, és ilyen jól még játékkal sosem szórakoztam. Minőségben, valamint mennyiségben is óriási dózisban kényeztet minket a Blizzard, mivel a játéktér hatalmas, a közösség többnyire szuper, a grafika gyönyörű, a zene és a hangok isteniek, küldetésből, pedig rengeteg van. (Mennyiségi összehasonlítás: A WoW-val az első egy hónapban 188 órát, 25 percet és 15 másodpercet játszottam, és csak 43-as szintig jutottam. A Doom 3: Resurrection of Evilt pedig 8 óra alatt vittem végig.)

TUDTAD-E?
A World of Warcraft világában is 24 órából áll egy nap, sőt, ami azt illeti, egyszerre sötétedik és világosodik, mind a játékban, mind a való világban.

Az egyik kedvenc külföldi online játékmagazinom írta, hogy „Ez az az Online RPG, melyet játszanod kéne, akárki is vagy!" Míg nem tettem egy próbát a WoW-val, addig azt hittem, hogy ez csak egy fellengzős, üres frázis, de most rájöttem, hogy minden egyes szava igaz.

De ennyi legyen is elég a kis személyes naplómból, mert ez a cikk nem arról szól, hogy milyen jó játék a WoW (nagyon jó), hanem arról, miként kalandozhatunk a leghatékonyabban Azeroth világában. Megpróbálok egy olyan ismertetőt megosztani veletek, amely nemcsak a kezdőknek, hanem azoknak is segítséget nyújt, akik már belekóstoltak ebbe a mesés univerzumba.

Az alapok

Talán kezdjük a legalapvetőbb dolgokkal, hogy mindenki szépen, zökkenőmentesen elindulhasson a hőssé válás rögös útján. A World of Warcraftot bárki megveheti, akinek felkeltette az érdeklődését, kisebb-nagyobb eltérésekkel 12000 Ft kör-

nyékén szinte mindenhol kapható. Azt mindenképpen érdemes tudni, hogy a játék használatához rendelkeznünk kell egy hitelkártyával, amelynek az adatait az interneten keresztül megadhatjuk a regisztráció során. Legjobb, ha ez a kártya VISA vagy Mastercard. Elfogadja a rendszer a VISA Electront is, de azokkal előfordultak már problémák fizetéskor. Miért kell mindez? Azért, mert a WoW havidíja 12,99 Euró, ami nagyjából 3200 Forint. Ezt az összeget a játékkal megvásárolt első ingyenes hónap után havonta kezdik el leszippantani Blizzardék a hitelkártyánkról addig, amíg fel nem mondjuk az előfizetésünket. Ez egyáltalán nem nagy összeg, tekintve a szerverek rendszeres karbantartását, a folyamatosan bővülő játékteret, valamint a folyamatosan gyarapodó küldeteseket.

Amennyiben nem rendelkezünk hitelkártyával, úgy egy alternatív megoldáshoz kell folyamodnunk, aminek a neve GameCard. Ez olyasmi, mint a mobiltelefonoknál a feltöltőkártya. 6500 forint körül van az ára, ám sajnos kevés helyen lehet kapni, és akkor sincs belőle túl sok. Ezért az összegért hatvan napot tölthetünk el Azeroth világában, csak az oldalon meg kell adni a rajta található kódsorozatot. Pontosan, mint a pre-paid mobilok esetében. Tehát akinek éppen nincs elektronikusan, nemzetközileg használható hitelkártyája, az elkezdhet vadászni ezekre a GameCardokra. Lelőhelyet sajnos nem mondhatok, ez nem a reklám helye.

TUDTAD-E?

Ha tele a bankfiókunk, és nincs pénzünk bővíteni, használjuk a postát. A másik saját karakterünknek küldjük el a csucsot, így 29 napig ellehet az ő postaládájában, majd ha szükség van ismét a tárgyra, küldjük vissza a fő-karakternek.

Miután túl vagyunk az installációt követő regisztráción, el is indíthatjuk a játékot. Még egy jó ideig ne álmodjunk a kalandozásról, ugyanis a dobozban a bolti verzió lapul, amelyhez le kell tölteni a patch-eket. A Blizzard programja ezt automatikusan megteszi, nekünk csak hátra kell dőlnünk, és megvárnunk, míg leér a közel 200 megabájtos csomag. (Itt is látszik, mennyi mindennel bővítették ki a játékteret a hónapok során.)

A legelső komoly döntésünk az az lesz, hogy kiválasszuk, melyik Realmban kívánjuk létrehozni karakterünket. Az itthon vásárolt WoW-ok kizárólag európai szervereket látnak, tehát ezekből válogathatunk. Mindenekelőtt érdemes puhatolózni például az interneten, hogy melyik Realmnak milyen a híre, a játékosok morálja, vagy, hogy menynyire van tele. Ha ismerősünk, vagy barátunk játszik, menjünk arra a szerverre, elvégre mindig jól jön egy ismerős. (Bár már az első aktív hét után tele leszünk ismeretlen ismerősökkel.) El kell döntenünk, hogy PVE, vagy PVP Realmban induljunk.
A PVE-ben csak akkor támadhatnak meg minket a másik ághoz tartozó játékosok, ha vétünk ellenük (megöljük az NPC-iket, stb…), míg a PVP szervereken akármikor csetepatéba keveredhetünk az ellenséges playerekkel. Mindenki maga dönt, annyit azonban hadd jegyezzek meg, hogy a PvP az igazi sava-borsa mindennek, a két szembenálló fél háborús hangulata úgy jön át a legjobban.

Döntsük el, hogy a Horda, vagy a Szövetség (Alliance) oldalára állunk a háborúban, és készítsünk magunknak karaktert. A frak-

ció kiválasztása után tegyük le a voksunkat a nyolc faj összesen kilenc kasztjából a nekünk legszimpatikusabb mellett, szabjuk testre a megjelenését, nevezzük el, és már be is léphetünk Azeroth világába.
Frakción belül, fajok szerint is máshol kezdjük majd a játékot. Az Alliance-es, első szintű karakterek közül az Emberek Elwynn Forestben, a Törpök és a Gnómok Dun Moroghban, a Night Elfek pedig Darnassus-ban „születnek meg". A Hordánál ez így néz ki: az Orkok és a Trollok Durotarban, a Taurenek Mulgore-ban, az Undead-ek pedig Tristfall Glades-ben lépnek be először a fantáziavilágba.

Nem kell félni, hogy már a játék elején elkapminket egy 40-es szintű NPC, mert a kezdőhelyszínek pontosan úgy lettek elkészítve, hogy az irányítással, és a kezelőfelülettel ismerkedő játékosok akadálymentesen boldoguljanak. Az első tíz-tizenöt szint a bemelegítéshez áll legközelebb, megismerjük a világot, kényelmesebben mozgunk majd ezután. Körülbelül húszadik szintig „fogják majd a kezünk", vagyis ide-oda küldözgetnek, ha már kinőttünk egy régiót, onnantól azonban magunkra maradunk. Ez persze nem teljesen így van, mert készítettem egy táblázatot, amelyben le van írva, hogy hányadik szinten hova érdemes ellátogatni újabb küldetésekért, ez elegendő segítséget nyújt majd nektek.

Megvan a kiválasztott faj, a kaszt, elvállaltunk, és teljesítettünk néhány alapfokú, egyszerű küldetést, mi kellhet még így az elején?! A kezdőhelyszínek környékén mindig van egy nagyváros, mely a saját frakciónk fennhatósága alatt áll, tehát szabad a bejárásunk. Látogassunk el ezekbe az élettől nyüzsgő településekre, és kérdezzük meg az őröket, hogy hol tanítanak Trade Skilleket. Ezek nagy-nagy fontossággal bírnak a WoW világában, mivel ha magas szintre fejlesztünk egy-egy foglalkozási ágat, igen szépen megélhetünk majd az elkészített termékek értékesítéséből. Mindemellett akár saját hasznunkra is fordíthatjuk a produktumokat.

Minden kaszt szabadon választhat, és megtanulhat kettőt a Trade Skillekből, ám nem árt megfontoltan, és logikusan döntenünk. Egy Paladin miért választaná a Gyógynövénygyűjtést, mikor így is tökéletesen képes a saját gyógyítására? Okosan kell választanunk. Ajánlanék néhány kombinációt mind a kilenc kaszthoz, ezek az optimális elosztások, amelyek kiegészíthetik az adott karakterosztály képességeit, vagy pótolhatják gyengeségeit.

Druid: Skinning/Leatherworking
Hunter: Skinning/Leatherworking
Mage: Tailoring/Enchanting
Paladin: Mining/Blacksmitthing
Priest: Tailoring/Enchanting
Rogue: Fishing/Cooking vagy S/L
Shaman: Herbalism/Enchant
Warlock: Herbalism/Enchant
Warrior: Mining/Blacksmitthing, First Aid

Ezekben a képességekben is folyamatosan fejlődni fogunk, igaz XP-t nem kapunk a művelésükért, de folyamatosan tudatja velünk a program, hogy ha a bányászat skillünk éppen nőtt eggyel. Itt is „szinteket" lépünk, bár itt például Kovácstanonc, Inas és hasonló megnevezések alá van bújtatva az előmenetelünk. Amennyiben fokozatosan haladunk előre, úgy a mesterségünk trainerei képezhetnek minket tovább. Ez képességeink bővülését vonja maga után. Egy magasan kép-

zett szakember állandó látogatója az Auction House-nak, és bizony nem vásárolni megy oda.
A karakterfejlődés XP rendszerben történik, a táblázatunkban láthatjátok a szükséges mennyiségeket, így erre most nem térnék ki. Stat pontjaink növekednek maguktól, úgyhogy inkább a „nem-automatikus" fejlődésre koncentrálnék pár sor erejéig. Kétszintenként meg kell látogatnunk saját kasztunk trénerét, ahol megtanulhatjuk a tudásunknak megfelelő új képességeket. Ezek pénzbe kerülnek, az elején még pár ezüstből megvan egy szint összes friss spellje, de a vége felé már lazán otthagyhatunk 20-30 aranyat is a trainernél. Nincs kötelezővé téve, hogy mit kell megvenni, mindenki azt tanulja meg, amire szüksége van, illetve azt, amire futja. Nekem még mindig van olyan spellem, amelyet 24. szint óta nem sajátítottam el, mert nem láttam (még) értelmét.

TUDTAD-E?
Horgászok figyelem: kihalászhatjátok a Teamster's Skull nevű itemet, amely egy értelmű utalás a nyom nélkül eltűnt Jimmy Hoffára, az amerikai Teamster Union volt vezetőjére.

A fejlődés másik „nem automatikus" ága a Talent rendszer. Tizedik szint fölött minden szintlépésnél kapunk egy-egy talent pontot, melyet kedvünkre költhetünk/oszthatunk el az elérhető képességek között. Minden kaszt három ágazatban szórhatja el ezeket a pontokat, és ha 40-es szint körül rájön, hogy ezt nem így kellett volna, úgy semmi sincs veszve, a megfelelő helyen kérvényezhetjük az újraelosztást. Bizony, Blizzardék mindenre gondoltak.

Előfordul, hogy szólózás közben elhalálozunk. Ilyenkor két alapvető lehetőségünk támad: a Release Spirit gombot megnyomva kiereszthetjük lelkünket élettelen testünkből, mire az egy Spirit Healernél, a legközelebbi temetőben jut újra a mozgás éteri érzéséhez. Ekkor az angyalkinézetű lénynél kérvényezhetjük, hogy ott és azonnal keltsen fel minket, de ez csak végső esetben ajánlott, mivel a rajtunk lévő tárgyak 75%-ot vesztenek a Durability értékből (ez súlyos javíttatási számlákat vonhat maga után), valamint 10 percig „Feltámadási betegségben" szenvedünk, mely annyira lerontja a stat pontjainkat, hogy ez idő alatt teljesen harcképtelenek vagyunk. A másik lehetőség, hogy hullafutamot (Corpse Run) indítunk, és odaslattyogunk arra a helyre, ahol életünket vesztettük. Ott feltámadhatunk minden további megpróbáltatás

XP Táblázat

Alant látható egy XP táblázat, amely alapján kiszámolhatjuk, hogy körülbelül mennyi erőfeszítésünkbe kerül elérni a következő szintet. Persze nem fix ez a sok szám, mi úgy számoltunk, hogy a sajátunkkal azonos szintű ellenségeket győzünk le. Így jönnek ki ezek az értékek. Hogy Ti is ki tudjátok számolni kedvenc szörnylelőhelyetek várható XP-jét, leírnék egy egyszerű kis egyenletet, amellyel könnyedén megtehetjük ezt:
XP=(Ellenség_szintje*5+45)*(1+0.05*Szintkülönbség) *(a szintkülönbség az ellenféllhez képest mérve értendő. Tehát ha a szörny lvl 45-ös, mi pedig 40-esek vagyunk, az azt jelenti, hogy a szintkülönbség -5)*

Szint	XP	Összes XP	XP/Kill	Kill/Szint	Összes Kill
1	400	400	50	8	8
2	900	1300	55	16	24
3	1400	2700	60	23	47
4	2100	4800	65	32	80
5	2800	7600	70	40	120
6	3600	11200	75	48	168
7	4500	15700	80	56	224
8	5400	21100	85	63	287
9	6500	27600	90	72	360
10	7600	35200	95	80	440
11	8800	44000	100	88	528
12	10100	54100	105	96	624
13	11400	65500	110	103	727
14	12900	78400	115	112	840
15	14400	92800	120	120	960
16	16000	108800	125	128	1088
17	17700	126500	130	136	1224
18	19400	145900	135	143	1367
19	21300	167200	140	152	1520
20	23200	190400	145	160	1680
21	25200	215600	150	168	1848
22	27300	242900	155	176	2024
23	29400	272300	160	183	2207
24	31700	304000	165	192	2400
25	34000	338000	170	200	2600
26	36400	374400	175	208	2808
27	38900	413300	180	216	3024
28	41400	454700	185	223	3247
29	44300	499000	190	233	3481
30	47400	546400	195	243	3724
31	50800	597200	200	254	3978
32	54700	651900	205	266	4244
33	58600	710500	210	279	4524
34	62800	773300	215	292	4816
35	67000	840300	220	304	5120
36	71600	911900	225	318	5438
37	76100	988000	230	330	5769
38	80800	1068800	235	343	6113
39	85700	1154500	240	357	6470
40	90700	1245200	245	370	6840
41	95800	1341000	250	383	7224
42	101000	1442000	255	396	7620
43	106300	1548300	260	408	8028
44	111800	1660100	265	421	8450
45	117400	1777500	270	434	8885
46	123200	1900700	275	448	9333
47	129100	2029800	280	461	9794
48	135100	2164900	285	474	10268
49	141200	2306100	290	486	10755
50	147500	2453600	295	500	11255
51	153900	2607500	300	513	11768
52	160400	2767900	305	525	12294
53	167100	2935000	310	539	12833
54	173900	3108900	315	552	13385
55	180800	3289700	320	565	13950
56	187900	3477600	325	578	14528
57	195000	3672600	330	590	15119
58	202300	3874900	335	603	15723
59	209800	4084700	340	617	16340
60	n/a	4084700	345	0	16340

nélkül. Vannak olyan kasztok, amelyek képesek feltámasztani a halottakat a temető közbeiktatása nélkül, vagy esetleg a Warlockok képesek SoulStone-t gyártani, amellyel azonnal újraéledhetünk.

Group, Party

Azok a küldetések, amelyek egyedül túlzottan keménynek bizonyulnak, mert például magasabb szintű monszterekből rengeteg rohangál egy helyen, több embert kívánnak. A Looking-ForGroup, vagy esetleg a General csatornán elkezdhetünk finoman érdeklődni, hogy ki van éppen az aktuális küldetésünkön, és, ha valaki visszajelez, megkérdezhetjük tőle udvariasan, hogy nincs -e kedve party-ba rendeződni. A grupposnak megvannak az előnyei és megvannak a hátrányai is, de azt már most mindjárt leszögezhetjük, hogy egy MMORPG-t így igazán hangulatos játszani. Természetesen összehoz majd minket a sors segítőkész, normális karakterekkel, de ugyanakkor találkozunk majd önző, kapzsi figurákkal is. Ne felejtsük el, hogy ezek emberek, tehát a valódi életben is így van ez. Érdemes nagy odafigyeléssel, a többieket is aktívan segítve küzdeni egy kis csoporttal, mert csak így figyelnek fel ránk az emberek. Így érhetjük el azt, hogy néhány ember rendszeresen party-ban lesz velünk, nem csak egy-egy órára. Magasabb szinteken már egy picit átfogalmazódik a csapat fogalma és funkciója is. Amikor szintünknek megfelelő, izmosabb Instance-ban egy ismeretlenekből összerakott gruppban vagyunk, és még nem szoktunk össze, akkor sem lesz nehéz dolgunk, ha tisztában vagyunk a csoportos harc alapszabályaival. Mindenekelőtt meg kell választani a Leadert, vagyis a vezetőt. Ez olyan ember lesz, akinek ez már vagy a sokadik karaktere, vagy pedig már járt errefelé, és ismerősen mozog a dungeon-ben, illetve az aktuális környéken. Arra kell mennünk, amerre ő megy, mert tisztában van vele (jó esetben), hogy honnan, milyen erősségű támadás várható, és ennek megfelelően instruálja a többi játékost is. Fontos a jó vezető, mert átgondolatlan mozgással még egy ötfős csapattal is halál fiai vagyunk.

A groupban minden kasztnak megvan a saját íratlan szerepe, ezen gyökeresen nem tu-

TUDTAD-E?

Merüljünk le a nagyobb vizek aljára, mert a tófenéken ládák, és értékes érclelőhelyek is előfordulnak! Loch Modan kiváló vadászhely ebből a szempontból.

dunk változtatni, bármennyire is szeretnénk. Tankoknak kiválóak a Paladinok (lovagok), Warriorok (harcosok), és a Druidák (pl. medve formában). Nekik az a feladatuk, hogy bevállalják a sebzést a party többi tagja helyett, miközben ők maguk is hatalmas sebzéseket osztogatnak. Félni nincs ok, mert elengedhetetlen, hogy legyen egy jó Priest (pap) is a csapatban. Ő a leghátsó sorban áll, csata közben folyamatosan gyógyít, és csak akkor harcol, ha muszáj. Egy instance-ban általában 1%-nyi sebzést osztanak a papok, miközben számtalanszor mentik meg társaikat a biztos haláltól. A „tank" harcol a sűrűjében, a gyógyítók hátulról fedeznek, miközben a mágiahasználó kasztok valahol félúton állnak, és ontják magukból a varázslatokat az ellenség felé. Így összekombinálva, összehangoltan mozogva igen halálos kis csapat

születhet meg. Nagyon kell vigyázni a mágusokra, Warlockokra (varázslók), papokra, mivel az ő HP-jük elég alacsony általában, így ha rájuk szabadulnak a monszterek, veszélybe kerülhet az egész csapat.
Előfordul, hogy nagyobb tömegben törnek ránk az ellenségek, ilyenkor a priestek, és a mágusok előcsalogathatnak egy-egy időnyerő varázslatot a csoport érdekében. A varázsló fél percre képes bárannyá változtatni az ellenséget, ami sérülés hatására azonnal visszaváltozik. Éppen ezért nagyon kell vigyázni, hogy ezeket még véletlenül se bántsuk, mert súlyos következményei lehetnek. A papok undead ellenségeket képesek „lelakatolni", így ők is kivonódnak a forgalomból, de ezeket szintén nem szabad bántani.

Fontos alapszabály, mikor csoportban vagyunk, hogy ne szaladjunk el. Hiába látjuk, hogy már halálunkon vagyunk, akkor se fussunk el. Ez velünk húzhatja a szörnyeket, melyeket „belevonatoztathatunk" a többi, kisebb bajban lévő társunkba is, ez megint csak a group felesleges veszélyeztetése. Gondoljunk csak bele: lehet, hogy éppen egy papba, vagy paladinba ütköztetjük a monsztereket, akik fel tudnának támasztani minket, miután elül a veszély. Legyünk készek feláldozni magunkat a közös cél érdekében. Menekülni csak akkor szabad, mikor futni kezd az egész party. Akkor viszont hatványozottan ajánlott.
Rendkívül fontos a csapaton belüli kommunikáció, bár ez gondolom már kiderült a fenti írásokból. Az összhangban mozgás elengedhetetlen kelléke az, hogy mindig tudjuk, vagy éppen tudassuk másokkal az aktuális helyzetet. Szóljunk, ha észrevesszünk valamit, ha egy pillanatra ki kell mennünk inni (persze ezt a csata közti szünetekben), ha manát kell töltenünk, stb… Minél több információt közlünk saját karakterünkről (természetesen a kötetlen beszélgetés mellett), annál jobban oda tudnak ránk figyelni a többiek is.

Loot… Groupokban ez szokott némi feszültséget generálni. Ez a zsákmányolás elnevezése a WoW-ban, általában körönként megy, tehát egy ötfős csapatnál, öt monszter leölése során mindenki tud egyszer lootolni (zsákmányolni). A pénz megoszlik, a tárgyak az aktuális zsákmányoló Inventory-jába kerülnek. Kivéve, ha az a tárgy *zöld*, *kék* vagy *lila* színű. Ilyenkor dobni kell a felbukkanó kis ablakban lévő dobókockával. De ne nyomjunk rá automatikusan erre az ikonra! S/N rendszer él a legtöbb csoportban, ami azt jelenti, hogy dobás előtt tisztázni kell, hogy valakinek csak eladásra (Sell) kell a tárgy, vagy komolyan szüksége is van rá (Need). Mikor valakinek kell a cucc, a többieknek passzolnia kell a dobást. Illetve nem kell, de erősen ajánlott, ha nem akarjuk, hogy egy group se fogadjon be minket. Amennyiben ketten „Need"-elik a tárgyat, akkor csak ez a két személy dob, és így tovább. Sell esetén mindenki megpörgeti a kockát, és az emberek 1-100-ig terjedő skálán elért eredménye dönti el, hogy kié legyen a stuff.

TUDTAD-E!?
Stormwindben, a Katedrálisban áll egy Benedek nevű püspök, aki már a béta verzióban is ott volt. Jelenleg a katolikus egyház pápája XVI. Benedek.

Hasonló a helyzet a ládákkal is. Ott nincs S/N rendszer, mindenki pörget a /roll parancs beírásával, akié a legnagyobb eredmény, az nyithatja ki a ládikót. Ezekben mindenféle hasznos dolog (potion-ök, étel, ital), és talán még egy-egy rit-kább tárgy is lehet.

Etikett
A hatékonyság érdekében a lovagok például megbeszélhetik egymással, hogy ki, milyen Aurát használjon, ki, mivel áldja meg a többi játékost és egymást. Ha valaki tehát azt kéri tőlünk, hogy áldjuk meg Blessing of Mighttal, tegyük ezt meg. Ez nem követelőzés, biztosak lehetünk benne, hogy ha mi kérünk áldást, vagy buffot, megkapjuk a party tagjaitól. Ez egy szimbiózis az együttlét idejére.
Igazság szerint a WoW-béli etikett nagyon is hasonlít a valós életre. Itt is megköszönjük, ha szívességet kérünk valakitől, üdvözöljük a frissen érkezetteket, elköszönünk, ha megyünk, satöbbi. Egyetlenegy mondattal öszsze tudnám foglalni az egész lényegét: olyat ne tegyünk másokkal, amit nem szeretnénk, hogy velünk megtegyenek (és legyen ez így a való életben is...).
Ezt csak azért mondom, mert PvP szerveres tapasztalataim alapján a Horda tagjai ezt egyáltalán nem tartják szem előtt. Persze ez általánosítás, amit én utálok, de ebben az esetben van né-

mi igazság. Küldetések közben azon kaphatjuk magunkat, hogy az előző harcból éppen, hogy csak 20 százaléknyit gyógyultunk fel, és hátba támad egy Hordás. Na, ez nem szép dolog. Questelés („küldizés") közben hiába ellenség, ne támadjunk meg senkit. Én tudom milyen érzés ezt elszenvedni, és bizony nem a legkellemesebb.
Szintén nem szép dolog megtámadni olyanokat, akik kb. tíz szinttel alacsonyabbak. Ők általában szürkével vannak megjelölve a számunkra, és még honor-pontot sem adnak nekünk. Mégis megesik, hogy néhányan pontosan ezt csinálják. Én például az Alliance-es karakteremmel általában futni hagyom a kisebbeket, de az ellenséges oldalról ezt szinte sosem teszik meg. Legfőbb tanácsom, hogy kerüljük az alattomos módszereket, és törekedjünk a tiszta csatára. Amennyiben meglátunk valakit az ellenséges frakcióból (PvP szerveren), azt még nem muszáj megtámadni.

Guild
Tegyük fel, hogy normálisan viselkedünk, hasznosnak bizonyulunk az Instance-ekben, figyelünk a csapattársainkra, és mondjuk, sokat játszunk egy megszokott csapattal. Ekkor óhatatlanul is meghívnak minket Guildekbe (legyen Céh).

Alliance - Mikor hova?!

Az alábbi táblázatban megnézhetjük, hogy hányadik szinten, melyik régió küldetéseit érdemes megcsinálnia az Alliance játékosoknak.

Szint	Helyszín
0-15	Elwynn Forest (1-10)
	Dun Morogh (1-10)
	Teldrassil (1-10)
15-20	Loch Modan (10-20)
	Westfall (10-20)
	Redridge Mountains (15-25)
	Darkshore (10-20)
20-25	Redridge Mountains (15-25)
	Ashenvale (18-30)
	Wetlands (20-30)
25-30	Duskwood (18-30)
	Ashenvale (18-30)
	Wetlands (20-30)
30-35	Arathi Highlands (30-40)
	Desolace (30-40)
	Thousand Needles (30+)
	Stranglethorn Vale (30-45)
	Hillsbrad Foothills (~30)
35-40	Arathi Highlands (30-40)
	Desolace (30-40)
	Badlands (35-45)
	Stranglethorn Vale (30-45)
40-45	Feralas (40-50)
	Tanaris Desert (40-50)
	Badlands (35-45)
	The Hinterlands (40-50)
	Stranglethorn Vale (30-45)
	Searing Gorge (43-50)
45-50	Feralas (40-50)
	Tanaris Desert (40-50)
	The Hinterlands (40-50)
	Searing Gorge (43-50)
	Azshara (45-55)
	The Blasted Lands (45-55)
	Felwood (48-55)
50-55	Un'Goro Crater (48-55)
	Burning Steppes (50-58)
	Western Plaguelands (51-58)
	Felwood (48-55)
	The Blasted Lands (45-55)
55-60	Eastern Plaguelands (53-60)
	Burning Steppes (50-58)
	Western Plaguelands (51-58)
	Winterspring (55-60)

Counter Strike-on és egyéb Multiplayer játékosok hajlamosak Klánnak is nevezni ezt de nem, ez Guild. Egy ilyen céhnek a tagja lenni igazán nagy tapasztalatszerzési forrás.
A csapattal néhány komolyabb instance után komolyan összeszokunk, meglesznek a támadási stratégiáink, a közös égéseink, és győzelmeink. Ne lépjünk be minden felajánlott guildbe, mert rengeteg olyan van, ahol csak a nevünk alatt jelenik meg, hogy hova tartozunk, de ezen kívül sehol máshol nem vesszük észre a változást. Sok céhben nincs semmiféle összetartás, a tagok nem beszélnek egymással, és lehet, hogy még nem is játszottak együtt. Mindenképpen érdemes egy kisebb, de otthonosabb guildbe tartozni, ahol nagyjából tisztában vagyunk, ki-kicsoda. Az idetartozók általában sokat járnak el instance-ekbe, küldetésekre, és mindig segítenek egymásnak a bajban. Jómagam is egy körülbelül tíz-tizennégy főt számláló céh tagja vagyok, és a jó társaság mellett magasabb szintű játékélménnyel is gazdagabb lettem a közös harcok során. Itt nem számít, hogy egy arany hiányzik a lóhoz, összedobják neked. Cserébe természetesen nekünk is segítőkészeknek kell lennünk.

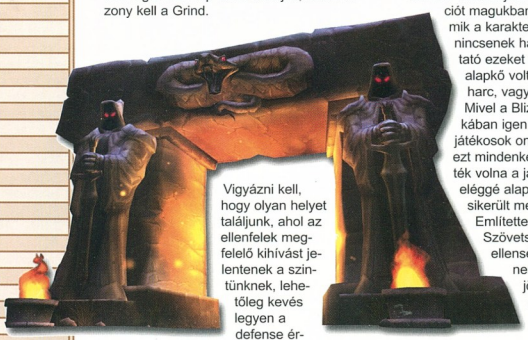
Horde - Mikor hova?

A Hordás karakterek sem maradhatnak ki a jóból, számukra készült ez a táblázat. Hasonlóan az Alliance-es katalógushoz, ez is azt mutatja, hogy hányadik szinten melyik régióban érdemes questelni.

Szint	Helyszín
0-15	Tristfal Glades (1-10)
	Durotar (1-10)
	Mulgore (1-10)
15-20	Silverpine Forest (10-20)
	The Barrens (10-25)
	Stonetalon Mountains (15-27)
20-25	The Barrens (10-25)
	Hillsbrad Foothills (20-30)
	Ashenvale (18-30)
	Stonetalon Mountains (15-27)
25-30	Thousand Needles (25-35)
	Hillsbrad Foothills (20-30)
	Stonetalon Mountains (15-27)
	Stranglethorn Vale (30-45)
	Ashenvale (18-30)
30-35	Thousand Needles (30+)
	Stranglethorn Vale (30-45)
	Arathi Highlands (30-40)
	Desolace (30-40)
35-40	Dustwallow Marsh (35-45)
	Badlands (35-45)
	Arathi Highlands (30-40)
	Stranglethorn Vale (30-45)
	Swamp of Sorrows (35-45)
	Desolace (30-40)
40-45	Badlands (35-45)
	Stranglethorn Vale (30-45)
	Searing Gorge (43-50)
	Feralas (40-50)
	Tanaris Desert (40-50)
	Dustwallow Marsh (35-45)
	Swamp of Sorrows (35-45)
	The Hinterlands (40-50)
45-50	Searing Gorge (43-50)
	Feralas (40-50)
	Azshara (45-55)
	The Blasted Lands (45-55)
	Felwood (48-55)
	Tanaris Desert (40-50)
	The Hinterlands (40-50)
	Burning Steppes (50-58)
50-55	Western Plaguelands (51-58)
	Felwood (48-55)
	Un'Goro Crater (48-55)
	The Blasted Lands (45-55)
	Burning Steppes (50-58)
55-60	Eastern Plaguelands (53-60)
	Western Plaguelands (51-58)
	Winterspring (55-60)
	Burning Steppes (50-58)

Quest vs. Grind

Bizony ez egy alapdilemma a WoW-ban. Illetve annyira nem is dilemma, mint inkább egy jelenség. Vannak olyan játékosok, akik éjt nappallá téve grindelnek („darálnak"), csak hogy minél hamarabb elérjék a nagyobb szinteket, mások pedig megesküsznek a küldi szerinti gyilkolászásra. Az a furcsa az egészben, hogy valahol mindkét félnek igaza van. Questeléssel telhet a legjobban az idő, így szerezhetjük a legjobb élményeket, így igazán izgalmas a WoW. Ugyanakkor grindelés közben csak úgy dől az XP. Míg questekkel egy óra alatt sikerült 5-6000 XP-t összeszednem, addig szintén egy órát grindelve simán összeszedtem 15000 tapasztalati pontot. (Ezt 29. szinten mértem, más szinten eltérés helyszíntől függően lehetséges.) Tehát a grind sokkal nagyobb profittal rendelkezik, mivel egyedül csináljuk, az összes talált pénz és tárgy a miénk, úgyhogy vihetjük az AH-ba és a vendorokhoz a cuccokat akár félóránként is. Az egésznek a hátulütője, hogy az alatt az óra alatt egyazon helyszínen tartózkodunk, és ugyanazt az ellenségtípust öljük újra, és újra, és újra. Ez könnyen unalmassá válhat, de néha az ember rászorul a grindre is. Mikor már 29. vagy 39. a szintünk, és csak 30ezer XP hiányzik a következőhöz, óhatatlanul is azon leszünk, hogy azt a kevés pontot még a mai nap összeszedjük, ekkor bizony kell a Grind.



Vigyázni kell, hogy olyan helyet találjunk, ahol az ellenfelek megfelelő kihívást jelentenek a szintünknek, lehetőleg kevés legyen a defense értékük (általában a mágiahasználó monszterek), és legyen belőlük bőven az adott helyszínen. Ekkor elkezdhetünk vadászni, szépen egyesével. Mielőtt azonban elindulunk, szerelkezzünk fel élelemmel és vízzel, ami feltölti saját életünket, manánkat. Ez azért fontos, mert ezek segítségével lerövidíthetjük azt az időt, melyet a normál regenerálódással töltenénk.

A questek, mint már említettem általában egy jól kitalált kis háttértörténettel kezdődnek, melyet már önmagukért is érdemes átfutni, egyesek viccesek, míg a többi tetszetős. Kalandozni csoportban jó, így törekedjünk arra, hogy a group lehető legtöbb tagja azonos küldetésen legyen. Amennyiben valakinek nincs meg az aktuális kveszt, azzal megoszthatjuk a Share gombbal, de vigyázat, a többrészes missziókat csak az első részét adhatjuk tovább a társainknak! Gyűjtögetős, mészárolós, és még rengeteg fajta küldetés vezérel majd el mindenkit Azeroth legtávolabbi sarkaiba is.

TUDTAD-E?

Stranglethorn Vale-ben, a Jaguera szigeten egy óriási gorilla egy Tauren lányt tart a markában. Csak nem a King-Kongra utalt a Blizzard?

Összegezve a fentieket: nem ajánlom, hogy állandóan csak grindeljünk egyedül, mert fejlődni ugyan lehet tőle rendesen, de közel sem olyan izgalmas, mint a legtöbb átgondolt háttértörténettel rendelkező quest. Mehet a grind, de csak mértékkel, nehogy elvesszen a játék varázsa.

PvP, Honor rendszer

Mikor a Blizzard elkezdte tervezgetni a World of Warcraftot, három fontos követ kívántak beledolgozni az alapba. Az első természetesen a kalandozás lehetősége volt, a feltedezés varázsa, mikor NPC-monszterekre vadászunk teljes lendülettel, és küldetéseket teljesítünk mindkét kontinensen. A másodikat a Blizzard belső körökben „The World is a Toy" -nak, vagyis szabadon fordítva „A világ játszóház"-nak hívják. Ezek mindenféle interakciót magukban foglalnak a környezettel, mik a karakterfejlődésre egyáltalán nincsenek hatással, mégis szórakoztató ezeket csinálni. A harmadik alapkő volt a Player Versus Player harc, vagyis a PvP.
Mivel a Blizzard eddigi összes játékában igen fontos szerepet kapott a játékosok online megmérettetése, így ezt mindenképpen mellékelni szerették volna a játékhoz, és szerencsére eléggé alaposan átgondolt rendszert sikerült megalkotniuk.
Említettem már a Hordások és a Szövetségesek közti feszült, sőt, ellenséges viszonyt. Nos, ez nem csak úgy a levegőből jött, nem ám. Mindenki emlékszik még a kilencvenes évek első felére, mikor debütált a WarCraft nevű stratégiai játék. Ebben orkok és emberek harcoltak egymás ellen a végső uralomért. A Blizzard úgy döntött, hogy nem szimplán csak egy világba helyezi a két frakciót, de küldetésekkel úgy intézi, hogy még csak ne is menjenek el egymás mellett szó nélkül. Magyarán szólva mesterségesen gerjeszti az indulatokat a két fél között, hogy minél jobban hasonlítson a világ a WarCraft hangulatvilágához.
Hogy ne csak esztelen öldöklés legyen, kreáltak egy olyan rendszert, amely a játékosokat teljesítmények tükrében rangsorolja. Ez Honor pontok és Honorable Killeken keresztül materializálódik. Összesen tizennégy rangot érhetünk el mindkét oldalon, és az előremenetel nem csak a nevünk mellett látható

jelzésben jelentkezik. A ranglétrán felfelé haladva elérhetővé válnak új felszerelések, méghozzá irdatlan olcsón, továbbá kedvezményes javítások, és még rengeteg hasznos dolog. Az igazi Kánaán csak a legmagasabb két rangnál szabadul ránk, ugyanis olyan páncél- és fegyverjutalmakat kapunk, amelyeket játék közben csak nagyon ritkán találhatnánk. Azt csak úgy halkan jegyzem meg, hogy a játékosok jelentős százaléka a 11. rangnál (Alliance esetében ez Commander, Hordánál pedig Liutenant General) egyáltalán nem jut tovább. Rajta, teljesítsétek a kihívást, és mondjuk látogassatok el az egyik Battlegroundra!

Mount

A 9-re végződő szinteken (úgy, mint a 9, 19, 29, 39, 49 és 59) – lélektani határok közelében – nagyon begyorsítunk a fejlődésben. Ekkor elkap minket a gépszíj, hogy elérjük azt a bizonyos „kerek szintfordulót". Két esetben hatványozódik a fejlődési ritmusunk, ez a 39. és az 59. szint. Az 59-nél gondolom, nem kell megmagyaráznom, hogy mi a sietség oka, viszont 39-nél üdvösebb cél vezérel minket.

Nevezetesen a 40-től elérhető a Mount, vagyis a *hátas!* Kasztonként változik, hogy milyen állatot kapunk, de annyit mindegyikről el lehet mondani, hogy hatvan százalékkal gyorsítják a haladásunkat, és emellett nagyon stílusosan néz ki. Végiglovagolni egy csataménen, vagy párducháton Hillsbrad fenyőerdeiben páratlan hangulati elem. Tehát amellett, hogy hasznos, még státusszimbólumként is felfogható a Mount.

Nem minden ennyire napos, még lóhátról sem… Kezdjük ott, hogy a negyvenes szintet el kell érnünk. Ez még önmagában nem nevezhető túlzott nehézségnek, viszont eszeveszett spórolást kell folytatnunk addig is.

Kezdjük ott, hogy nagyjából összesen száz aranyba kerül az, hogy nyerget érezzünk virtuális karakterünk hátsója alatt. Nem elírás, száz arany. Meg kell tanulni lovagolni, ezután meg kell venni a Hátast. Ez sok játékos kaszszáját lenullázhatja, rosszabb esetben pedig csak 45-ös szint körül gyűlik össze elég pénz ahhoz, hogy ne a saját cipőnket kelljen koptatnunk a poros fennsíkokon.

Nem ennyire rossz a helyzete néhány kasztnak. Vegyük például a paladint és a warlockot. Ennek a két karakterosztálynak alanyi joga a paripára, így negyvenedik szinten mindössze a rendjük vezetőjével kell beszélni ahhoz, hogy meglegyen a gyönyörűséges lovuk. Bizony, még a lovaglás szerteágazó tudományát sem kell elsajátítaniuk.

Auction House

Meg kell tanulnia mindenkinek okosan gazdálkodnia a pénzével, amennyiben szeretne például egy szép kis hátast magának. Én, személy szerint a kasztom miatt ingyen kaptam a lovat, de simán lett volna elég aranyam arra, hogy megvegyem. Miért? Azért mert jól osztottam be a megkeresett összeget, másrészt pedig tudtam, hogy mit, hova érdemes vinni a profitmaximalizálás érdekében.

Először is a grindelés nem csak a tapasztalatszerzés egyik leghatékonyabb (ámde annál unalmasabb) formája, hanem a pénzgyűjtés is így a leghatékonyabb. Elég csak arra gondolni, hogy a megszerzett vagyont nem kell öt részre osztani a group tagjai között, hanem az egészet bezsebelhetjük saját magunk. Ez először elég kapzsinak tűnhet, de az nyugtasson meg minket, hogy ennyit mindenki megengedhet magának, mivel szent cél vezérli minden mozdulatunkat. Grindelés nagyobb pénzösszeghez vezet, de mint fentebb is írtam, nem kell túlzásba vinni. Nem az a cél, hogy mind a száz aranyat ebből a tevékenységből spóroljuk össze, szó sincs róla, de ez vezet e következő állomáshoz, melyet meg fogunk tárgyalni.

Esik a sok ezüst, szinte már zuhog, mégsem ez a legfőbb pénzforrás. Jól olvastátok, nem a talált pénz az elsődleges pénzforrás.

TUDTAD-E?

Mátrix-utalás: Ironforgeban ha megkérdezünk egy őrt, hogy hol találunk Alkímia szoljа majd: „Miért is nem inkább a kék fűzetet itтam meg?!"

A monszterek grindelés közben elég sok mindent dobálnak nekünk az anyagi javakon kívül. Meg kell tanulnunk, hogy mi mennyit ér a kereskedőknél, és annak megfelelően kell ezeket a dolgokat elraktároznunk az inventory-ban, minél többet érnek. Nyugodtan szabaduljunk meg azoktól a tárgyaktól, amelyekről tudjuk, hogy még tízes stócokban is csak egy ezüstöt kapunk értük! Ezek csak foglalják a helyet az inventory-ban, másra nem jók. Inkább koncentráljunk azokra a cuccokra, melyekért már önmagukban is egy-másfél ezüstöt csenget le a legközelebbi vendor.

Viszonylag „gyakran" dobálnak majd felénk a monszterek zöld cuccokat. Ezek Uncommon, vagyis „nem szokványos" besorolást kapnak, mivel ritkábban fordulnak elő, mint fehér és szürke társaik. Kétféle van a „színes" itemekből: létezik olyan, amelyre „Binds on Pickup", vagyis léleklenyomatunk (Soulbound) rászáll, ahogy betesszük őket az inventory-ba. Ezeket rajtunk kívül más játékos nem veheti fel, így el sem adhatjuk. Mi akár használhatjuk is, ha jobbak, mint amelyek nálunk vannak, de másképpen csakis a vendoroknál lehet őket elpasszolni. Tárgya válogatja, mennyit ad érte a helyi árus, de szép summák üthetik a markunkat így is.

A színes itemek másik fajtája „Binds when Equipped" bélyeggel van ellátva. Ezek olyan stuffok, amelyekre csak akkor kerül rá a léleklenyomatunk, ha elkezdjük használni őket. Ebből jön majd a sok bevétel! Az ilyen cuccokat eszünk ágában se legyen eladni vendoroknak! Mindig a WoW aranyszabály lebegjen a szemünk előtt: „ami nekünk csak szemét, más kaszt karakterének lehet, hogy kincs!"

Létezik a vendornál egy sokkal nagyobb profittal kecsegtető megoldás is, melyet Auction House-nak hívnak. Ez, mint a neve is mutatja egy aukciós ház, ahova a tárgyakat szépen egy alacsony összeg fejében be lehet adni 4, 8 és 24 órás licitálásokra. Meg kell tanulnunk az itt használt árstruktúrát, mert különben rengeteg lejárt aukciós levelet kapunk a „sikeresek" helyett. (Kis adalék ide, hogy egy 3-4 órás grind alatt nagyságrendileg 15-20 dolgot találunk, amit érdemes feldobni az AH-ba.)

Az árakat jobb, ha megjegyezzük. Ha például naponta viszünk 20 adag selymet eladásra, próbáljunk meg emlékezni arra holnap, hogy mennyiért adtuk a portékát tegnap. A Tailoring skillel rendelkező játékosok megőrülnek majd érte, és a fejlődésük érdekében bizony szükség lesz a *silk*re, tehát valószínű, hogy elviszik majd.

Nagyon fontos, hogy mindig adjunk meg egy villámárat, vagyis Buyoutot a feltett terméknek. A legtöbben utálnak licitálni, vagy veszteni a licitben, és ha nem túl magas nekik az ár, akkor rányomnak a Buyout gombra, és azonnal véget ér az aukció. A pénz a postaládánkba, a termék pedig a vevőhöz kerül. Meg kell tanulnunk ezt az árat is belőni valahogy, hogy ne legyen se túl kevés, de se túl magas, különben rajtunk marad az esetleg értékes portéka. Zöld, Uncommon cuccoknál az alapár körülbelül háromszorosát adjuk meg, míg Kék (Rare), és Lila (Epic) tárgyaknál tulajdonképpen nincs limit. Mivel ritkák, ezért valakinek a különleges képességeik miatt biztos szükségük lesz rájuk, így a rezervációs ár is igen magas lehet.

Az AH-ban nem csak a színes, talált tárgyak kelendőek, hanem a saját magunk gyártotta stuffok is értékesek lehetnek némely karakternek! Vannak kelendő tradeskillek, mint például a kovácsolás, az Enchanting. Amennyiben magas szintre fejlesztjük ezeket a mesterségeket, olyan tárgyakat is gyárthatunk, amelyekért egyes emberek igen szép összegeket fizetnek majd nekünk.

Az Enchanterek általában a chat-csatornákon keresztül árulják a különböző tárgyak bűvölését, és noha ezekhez kell némi alapanyag, de egy fegyver enchantolásáért akár hét aranyat is elkérhetnek! Ez már bizony szép summa, tekintve, hogy a felhasznált reagensek belekerültek kb. egy aranyba.

A kovácsolók az alacsonyabb fejlettségi szinteken még nem csinálhatnak túl jó tárgyakat, de ahogy múlik az idő, ahogy fejlődik mesterségük, annál jobban profitál foglalkozásuk. Teszem azt, nemrég találtam egy kardrecseptet kovácsoknak, melyet ha megcsinálok, az

AH-ban körülbelül 20 aranyat is adnak érte Rogue osztályú játékosok.
Ahhoz, hogy jól elboldoguljunk az Auction House-ban, nem elég, ha kiismerjük magunkat az aktuális helyen, némi segítségre is szükségünk lesz.

Segédoldalak, Pluginok

Szerencsére, mivel három és félmillió aktív előfizetője van a WoW-nak, ezért rengeteg aktív adatbázis áll a rendelkezésünkre az interneten is. Meg kell tanulni használni ezeket a hatalmas információ-mennyiséggel feltöltött oldalakat, mert ezekkel időt spórolhatunk, és komoly anyagi javakra tehetünk szert.

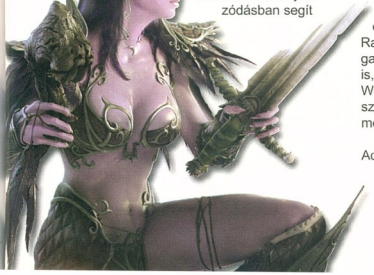
Kezdjük a keresgélést mondjuk egy olyan oldallal, amely szorosan kapcsolódik a fent részletezett témához, nevezetesen az Aukciós Házhoz. Csak írjuk be böngészőnk keresőmezőjébe, hogy http://www.wow.allakhazam.com és már el is repülünk egy gigantikus adatbázisba. Igazság szerint ha annyira nem is gigantikus, de mindenképpen használható a dolog. Rendkívül felhasználóbarát módon barangolhatunk az egyes menüpontok között, de számunkra most a legfontosabb kell, és tulajdonképpen ez a site legjobban használható funkciója, a neve Item Lookup.

Egy jól irányzott Alt+Tab-bal átlépünk a WoW-ból a windows-ba, fellapozzuk a fent említett oldalt, kiválasztjuk a megfelelő menüpontot, és már pötyöghetjük is be annak a tárgynak a nevét, amelyről szeretnénk többet tudni. Itt mindent leírnak a keresett stuffról, amit csak tudni lehet róla. A kiváló rendszernek köszönhetően itt tudhatjuk meg, hogy mennyit is ér például egy „Robust Helm of the Owl" sisak, ugyanis megtekinthetjük, hogy mi volt eddig a legmagasabb, a legalacsonyabb és a leggyakoribb ár, amit ezért a portékáért az AH-ban kértek. Ennyi információ alapján könnyedén meghatározhatjuk azt az árat, amit még hajlandóak kifizetni a felhasználók az aktuális tárgyért. Visszaléphetünk a WoW-ba, és már pakolhatjuk is fel aukcióra a sisakot!

TUDTAD-E?

Hillsbradban van egy Ravenholt Manor nevezetű hely, ahol egy Winston Wolfe nevű NPC kószál. Ez utalás a Harvey Keitel által alakított kultikus figurára a Ponyvaregényből.

A következő segédoldal a tájékozódásban segít. A World of Warcraftban, mikor felveszünk egy Questet, akkor csak azt mondják meg, hogy az adott területen körülbelül hol van az NPC, akivel beszélnünk kell, vagy jóformán el sem árulják, hogy merre vannak a monszter, melyet le kell gyilkolnunk. Ekkor általában be kell járnunk az adott térkép legkisebb zugát is, mire felleljük a kis gonoszságokat. Persze ez az egész csak arra a szituációra érvényes, mikor még újak vagyunk a terepen, mert idővel kiismerjük azt.
Pontosan az új helyszíneken való tájékozódásban segít a http://www.thottbot.com címen található oldal. Miniáldizájn fogad minket, fehér alapon keresősáv, pár menüpont és ennyi. Ne tévesszen meg senkit a kinézet, ez igenis profin összerakott adatbázis. A keresőbe csak bepötyögjük a küldetés nevét, és térképeken bejelölve már láthatjuk is, hogy merre kell keresni a megoldásához szükséges ellenségeket. A cikk írásának pillanatában 14411 Quest pontos leírása, és helyszíne található meg az adatbázis sűrű ereiben.



Persze nem csak erre lehet használni. Szeretnénk egy kiscicát, de nem tudjuk hol lehet kapni? Írjuk be az item nevét, és ő megmondja, hogy milyen szörnyetegek dobják, milyen rendszerességgel, továbbá azt, hogy ezek hol találhatóak meg. Esetleg közli velünk, melyik vendornál lehet kapni a kiscicát. Rendkívül sokoldalú site a Thottbot, melyet a WoW felhasználók egy tízórás játék alatt legalább tízszer, tizenötször megnéznek.

Gyakori, hogy a Thottboton a küldetésekhez a térkép mellett találunk koordinátákat is. Ezek önmagukban nem sokat érnek, viszont ha letöltünk a World of Warcrafthoz egy plugint, máris könnyebb dolgunk lesz. A pluginok, és addonok használatára aktívan buzdít minden játékost a Blizzard, tekintve, hogy ezek rengeteg beállítási lehetőséggel gazdagítják kedvenc MMO-RPG-jukat. Mindenekelőtt leszögezem, hogy használatuk teljesen legális, és a profibb játékosok mind használnak addonokat a WoW-hoz.
Látogassunk el a http://www.cosmosui.com címre, és szedjük le a Cosmos nevezetű plugin legfrissebb változatát. Ez ezméletlen sok ficsörrel gazdagítja a játékot, olyan sokkal, hogy én szinte még csak a negyedét használom aktívan, eddig ezekre volt szükség. Kezdjük ott, hogy a casterek (mágus, pap, stb…) nyomon követhetik a kiosztott buffokat, ha party-ban vagyunk láthatjuk, hogy társaink hogyan haladnak az aktuális küldetésben, használhatjuk a Thottbot koordinátákat, beépített Instance-térképeket kapunk, és még sorolhatnám a végletekig. Annyi beállítási lehetőség van, hogy az már tényleg figyelemreméltó. Sajnos nincs túl sok helyünk, úgyhogy ajánlanék egy linket:
http://www.wowwiki.com/Cosmos_Beginners_Guide. Itt minden megtalálható a Cosmos pluginnal való első lépésekről, igaz angol nyelven, de felettébb hasznosnak bizonyulhat az első órában.

Úgy gondolom, hogy most már mindenki biztonsággal elindulhat kalandozni Azeroth világába, hiszen megvan minden alapvető információ, amely az akadálymentes kezdéshez kellhet. Nagyjából a 45. szintig biztonságban vagytok ezekkel a tanácsokkal, utána pedig már nem is lesz szükségetek segítségre, hisz töviről-hegyire ismerni fogjátok az egész világot. Megtapasztaljátok majd a Raid Groupok varázsát és kihívásait, ellátogattok majd a legkegyetlenebb Instance-ekbe is, és talán valamikor még találkozunk is a World of Warcraft nagyszerű világában. Én szívesen látok mindenkit, remélem egyszer még kvesztelünk együtt!

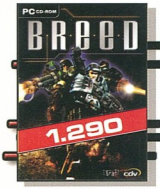
Addig is GG, HF.

Dante

World of Warcraft kisszótár

AFK: Away From Keyboard. Akkor használjuk a kommunikációban, ha egy pillanatra halaszthatatlan dolgunk végett abbahagyjuk a karakterünk irányítását.
Alt: A főkarakteren kívüli összes alternatív karakterünk jelzője.
AoE: Area of Effects spell. Ez olyan varázslat, amely nem a célpontra, hanem adott területre hat. Elég nagy Aggrót generál, használata néha veszélyes.
Aggro: A szörnyetegeket felingereltük, aggróznak, vagyis ránk támadnak. Az Aggro (Radius) azt (is) jelöli, hogy milyen közel kell menni egy monszterhez ahhoz, hogy „észrevegyen" minket és támadjon. Nagy Aggro = messziről észrevesznek.
AH: Auction House
BG: Battleground
Buff: Ezek jótékony hatású varázslatok, amelyek pár perctől akár félóráig is felturningolhatják képességeinket.
Caster: Olyan karakter, aki harc során a háttérben marad, és onnan osztja a varázslatait, mint például a Mágus.
CR: Corpse Retrieval, vagy Corpse Run. Röviden: elhalálozás után a lelkünkkel futunk a holttestünkért.
DD: Direct Damage, ez olyan varázslat, amely az AoE-vel ellentétben nem területre, hanem csak a célpontra hat.
DMG: Damage, sebzés.
DOT: Damage over Time, azaz (bizonyos) idő alatti sebzés.
DPS: Damage per Second, vagyis sebzés per másodperc.
Durability: Minden tárgynak megvan a saját Durability, vagyis tartósság értéke. Harc közben minden item veszít ebből a számból, ám mielőtt ez 0-ra esik, mindig javíttassuk meg a dolgainkat.
Gank: Player Vs Player, egy játékos megtámad egy másik játékost, miközben az éppen a mobokkal harcol. Nem szép dolog.
GM: Game Master. Ezek a Blizzard alkalmazásában álló karakterek, akiknek a játékosok segítése a feladatuk. Affélé online Support rendszer. Megismerni őket a kék ruhájukról, és a nevük előtt lévő <GM> tag-ről.
Griefer: Másokat szándékosan idegesítő személy.
Grind: Ugyanazon a területen, ugyanolyan monstereket mészárolni, méghozzá nagyon hosszú ideig.
HP: Health Points
HS: Hearthstone. Ennek a kőnek a megdörzsölésével visszajuthatunk abba a fogadóba, amely otthonunknak van megjelölve. Óránként egyszer használhatjuk.
Instance: Az Instance egy olyan dungeon, amelyet külön tölt be a WoW a csoportunk minden egyes tagjának. Ezt csak nekünk teszi meg, így másik csoport nem lesz ugyanezen helyen, csak mi! Ha egy második group is idejön, nekik saját verziót tölt be a program, így nem találkozunk majd egymással.
LFG: Looking For Group, vagyis társakat keresek a játékhoz.
LFM: Looking For More, azaz egy-két karakter hiányzik a groupból, és szeretnénk ezt az űrt betölteni.
LOL: Lots of Laugh, vagyis valami nagyon vicces.
LOM: Low on Mana. Gyakran halljuk majd ezt a kaszterektől.
Loot: Zsákmányolás, halott mobok kifosztása.
MOB: A játék által irányított lények a WoW világában.
Nerf: Valaminek a degradálása.
Newbie: Új játékos, néha használják egy nem túl jó karakter sértegetésére is.
Ninja: Olyan ember, aki akár a legkeményebb harc félútján is képes leállni lootolni, míg a többiek szenvednek a monszterekkel.
NPC: Nem játékos karakter.
Pet: Olyan NPC, akit játékos irányít.
PvE: Player Vs Environment, vagyis harc a játékos és NPC-k között.
PvP: Player Vs Player, azaz küzdelem játékos és játékos között.
Raid: Raid-nek nevezzük a nagycsoportos támadásokat egy-egy helyszín ellen.
Res: A resurrection, vagyis feltámasztás rövidítése.
Respawn: Ha megölünk egy monsztert, előbb-utóbb újraterem, respawnol az adott helyen.
Solo: Szólózni, vagyis egyedül játszani, küldetéseket megoldani.
Tap: Mikor látjuk, hogy sok player van a környéken, akkor lép életbe a Tap. A szörny XP-je akkor érkezik (groupon kívül) a mi számlánkra, ha mi ütjük meg először.
TY, THNY, THNX: Ezek a Thank You rövidítései.
Vendor Trash: Olyan item, amelyet nem érdemes felvinni az Auction House-ba eladni. Ezeket a vendorokra sózzuk rá.
WTB: Want To Buy, vagyis vásárolni szeretnék. General Chat-ben sok ilyet olvashatunk.
WTS: Want To Sell, azaz eladni szeretnék. Szintén sokszor fordul elő a General Chat-ben.
XP: Experience Point, magyarul tapasztalati pont.

GAME EXPRESSZ



AKCIÓ JÁTÉKOK

- APOCALYPTICA 10 990
- AQUANOX 2 1 990
- AREA 51 11 990
- ASTERIX & OBELIX 3 990
- AKCIÓS BAD BOYS 2 1 990
- BATTLEFIELD 1942 CLASSIC 3 990
- BATTLEFIELD 1942 DELUXE 12 990
- BATTLEFIELD 1942: SECRET W. 7 490
- BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT. 11 990
- BATTLEFIELD 2 11 990
- BATTLEFIELD VIETNAM 11 990
- AKCIÓS BEYOND GOOD & EVIL 1 990
- BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC 3 990
- BROTHERS IN ARMS 9 990
- CALL OF DUTY GOTY 7 990
- CALL OF DUTY: UNITED OFF. 6 990
- AKCIÓS CATWOMAN 3 990
- AKCIÓS CDV LEGENDS: BREED 1 290
- CHASER 1 990
- CHICKEN SHOOT 2 3 990
- AKCIÓS CHROME 1 990
- CONFLICT DESERT STORM 2. 990
- CONFLICT VIETNAM 3 990
- CONSTANTINE 6 990
- CROC 1 CLASSIC 3 990
- DEAD TO RIGHTS 4 990
- DEADLY DOZEN 3 990
- DELTA FORCE 1 1 490
- DELTA FORCE 2 1 990
- DELTA FORCE BLACK HAWK D. 6 990
- DELTA FORCE EXTREME 9 990
- DELTA FORCE LAND WARRIOR 1 990
- DELTA FORCE TASK DAGGER 3 990
- DF - BLACK HAWK DOWN:TS 6 990
- DOOM 3 7 990
- DOOM 3 COLLECTOR'S ED. 2 990
- DOOM III: RESURRECTION OF EVIL 7 990
- DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE 1 990
- AKCIÓS DRIV3R 5 990
- ECHELON WIND WARRIORS 3 990
- EDGE OF CHAOS 1 990
- ENTER THE MATRIX 3 990
- AKCIÓS FAR CRY 3 990
- FINDING NEMO ACTION GAME 2 990
- FREEDOM FIGHTERS CLASSIC 3 990
- FULL SPECTRUM WARRIOR 3 990
- GREAT ESCAPE 3 990
- GTA: SAN ANDREAS LIMITED ED. 11 990
- HARRY POTTER 2 CLASSIC 3 990
- HARRY POTTER AZKABAN 3 990
- HARRY POTTER CLASSIC 3 990
- AKCIÓS HEAVY METAL FAKK 2 1 290
- HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN 2 490
- HITMAN: CONTRACTS 3 990
- HOUSE OF THE DEAD 3 9 990
- IGI 2: COVERT STRIKE 2 490
- JEANNE D'ARC 5 990
- JOINT OPERATION: TYPHOON R. 10 990
- JOINT OPS: TYPHOON R. ESC. 9 990
- KILL SWITCH 4 990
- LOTR:THE RETURN OF THE KING 3 990
- MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE 1 990
- MECHWARRIOR MERCENARIES 1 990
- MESTERLŐVÉSZ - SNIPER 1 990
- MIDTOWN MADNESS 2 2 490
- MOHA: AA WARCHEST 11 990
- MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC 3 990
- MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE 11 990
- MOHA: BREAKTHROUGH 7 490
- MOHA: PACIFIC ASSAULT 11 990
- MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED. 12 990
- MORTYR 1 990
- NEOCRON 2 BEYOND DOME OF Y. 7 990
- AKCIÓS PAINKILLER 2 490
- AKCIÓS PAINKILLER + BOOH CSOMAG 4 990
- PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL 3 990
- PINK PANTHER 1 990
- PRINCE OF PERSIA 2: WW 6 990
- PRINCE OF PERSIA EXK 2 490
- AKCIÓS PROJECT SNOWBLIND 6 990
- RAVEN SHIELD / GOLD 2 490
- RAYMAN 3. 2 490
- SABOTAIN 4 990
- SANTA CLAUS 1 990
- SECOND SIGHT 6 990
- SHADE: WRATH OF ANGELS 1 990
- SHADOW OPS: RED MERCURY DVD 3 990
- SHARK'S TALE 6 990
- SHELLSHOCK NAM'67 3 990
- SHREK 2. 6 990
- SHREK 2: TEAM ACTION 3 990
- SINBAD 3 990
- SNOW BALLZ 1 990
- SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD 3 990
- AKCIÓS SONIC ADVENTURE DX 3 990
- SONIC HEROES 9 990
- SPIDER-MAN 2: THE GAME 6 990
- SPLINTER CELL 2 490
- AKCIÓS SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY 6 990
- SPLINTER CELL: PANDORA TOM. 3 990
- STAR WARS: BATTLEFRONT 9 990
- STAR WARS: JEDI ACADEMY 3 990
- STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL. 3 990
- STAR WARS: LEGO 7 990
- STAR WARS: MYST SITH. 3 990
- STAR WARS: REPUBLIC COMM. 10 990
- STAR WARS: THE PHANTOM /CL 3 990
- TACHYON:THE FRINGE 1 490
- TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERR. 3 990
- THE INCREDIBLES: ACTION 6 990
- THE PUNISHER 7 990
- TOM AND JERRY 1 990
- UNREAL 2 THE AWAKENING 3 990
- WILL ROCK 1 990
- WOLFENSTEIN SPEC. ED. 3 990
- XIII. 1 990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

- AKCIÓS ACT OF WAR: DIRECT ACTION 5 990
- AGAINST ROME 1 990
- AGE OF EMPIRES GOLD 1 990
- AGE OF WONDERS 2 2 490
- AKCIÓS ALEXANDER 2 490
- ANNO 1503 CLASSIC 3 990
- ANNO 1503: TREASURES... 7 490
- ANNO DOMINI 1 990
- AKCIÓS ARMIES OF EXIGO 3 990
- AUGUSTUS 4 990
- AXIS & ALLIES 5 990
- BLACK AND WHITE CLASSIC 3 990
- BLITZKRIEG MISSION BARB. 2 990
- BLITZKRIEG STRATEGY COLL. 3 990
- BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER 3 990
- AKCIÓS C&C GENERALS DELUXE 3 990
- C&C GENERALS:ZERO HOUR 7 490
- C&C RENEGADE CLASSIC 3 990
- C&C TIBERIAN SUN CLASSIC 3 990
- CAPITALISM 2. 990
- AKCIÓS CDV LEGENDS: AC FIGHT BACK 1 290
- AKCIÓS CDV LEGENDS: AMERICAN CONQ. 1 290
- AKCIÓS CDV LEGENDS: BLITZKRIEG 1 290
- AKCIÓS CDV LEGENDS: COSSACKS BACK... 1 290
- AKCIÓS CDV LEGENDS: HEAVEN & HELL 1 290
- AKCIÓS CDV LEGENDS: NO MAN'S LAND 1 290
- CHAOS LEAGUE 3 990
- CHILDREN OF THE NILE 10 990
- CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION 4 990
- CIVIL WAR - GREAT BATTLES 990
- CIVILIZATION III 2 990
- COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS 7 990
- COSSACKS COLL 1 990
- COSSACKS: ANTHOLOGY 3 990
- D-DAY 3 990
- DEEP SEA TYCOON 990
- DOMINATION 7 990
- DUNGEON SIEGE 2 490
- ETHERLORDS 1 990
- EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON 1 990
- FIRE CAPTAIN 5 990
- HAEGEMONIA 3 990
- HAEGEMONIA: A SOLON HAGY. 3 990
- HEROES IV. 3 990
- HEROES IV. GATHERING STORM 2 990
- HEROES IV. PACK 6 990
- HEROES IV. WINDS OF WAR 2 990
- HIDDEN STROKE 2 4 990
- HOTEL GIANT 1 990
- IMPERIAL GLORY 9 990
- IMPERIALISM 2. 1 990
- IMPERIUM GALAKTIKA 2. 999
- IMPOSSIBLE CREATURES 2 490
- INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ 1 990
- INDUSTRY GIANT 2. 1 990
- KNIGHTS OF HONOR 11 990
- KOREA: FORGOTTEN CONFLICT 1 990
- AKCIÓS LOCO-COMOTION TOYTRAINS 590
- LOTR: THE BATTLE FOR ME 12 990
- MALL TYCOON 1 290
- MEDIEVAL LORDS 7 990
- MONOPOLY TYCOON 1 990
- PANDORA'S BOX 1 990
- PANZER GENERAL 3. 1 990
- PANZERS 4 990
- PLATOON 2 990
- PLAYBOY: THE MANSION 7 990
- POKOLI SZOMSZÉDOK 2 5 990
- AKCIÓS PORT ROYALE 2 7 990
- RAILROAD PIONEER 1 990
- REBELS 3 990
- RESTAURANT EMPIRE 3 990
- ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL. 5 990
- ROLLERCOASTER TYCOON 3 5 990
- S.W.I.N.E. 990
- SEARCH & RESCUE 2 990
- SEARCH & RESCUE 3 990
- SENTINEL 4 990
- SETTLERS V. HOK KIEGÉSZÍTŐ 4 990
- SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS 9 990
- SHOGUN CLASSIC 3 990
- SILENT STORM 3 990
- SIM CITY 4 CLASSIC 3 990
- SIM CITY 4 DELUXE 11 990
- SIM CITY 4:RUSH HOUR 7 490
- SKATEBOARD PARK 2004 2 990
- SOLDIERS OF ANARCHY 1 990
- SPELLFORCE 3 990
- STAR WARS: FORCE COMMAND 3 990
- STEAMLAND 1 990
- STRONGHOLD 2 7 990
- SUDDEN STRIKE 2 1 990
- AKCIÓS SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR 2 990
- THE NATIONS 990
- THE SIMS 1 MEGA DELUXE 11 990
- THE SIMS 2 12 990
- THE SIMS 2: EGYETEM 7 490
- THE SIMS ABRAKADABRA 4 990
- THE SIMS DELUXE EDITION 7 490
- THE SIMS DOUBLE DELUXE ED. 11 990
- THE SIMS HOT DATE 4 990
- THE SIMS HOUSEPARTY 4 990
- THE SIMS ON HOLIDAY 4 990
- THE SIMS SUPERSTAR 4 990
- THE SIMS UNLEASHED 4 990
- THEME PARK INC. CLASSIC 3 990
- TRAFFIC GIANT GOLD 990
- TRANSPORT GIANT 7 990
- UFO: AFTERMATH 1 990
- VIETNAM MED+EVAC 990
- WARLORDS IV. FL 1 990
- WILD LIFE PARK 1 990
- WORLD WAR III 990

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

- 10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
- 25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
- 50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
- 100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

JEGYEZD ELŐ MÁR MOST!

TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!

ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,800
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5,990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEG.)	3,990
ALHAMBRA (KERESKEDELMI, ÉPÍTKEZŐ STRATÉGIA)	4,990
METRO (PÁLYAÉPÍTÉS SOK STRATÉGIÁVAL)	4,990
LEGENDÁK KAPITÁNYA (KALÓZOK VERSENGÉSE)	6,950
SHULURI VIADALOK (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6,950
GENIAL (DOMINÓ MENSA HUNGARIQA SZINTEN)	4,330
OROSZLÁNSZÍV (KÖZÉPKORI TERÜLETFOGLALÓ)	5,660
MUNCHKIN (ŐRÜLT KÁRTYAJÁTÉK RPG ELEMEKKEL)	5,200
ARNE KÁRTYA (INTERAKTÍV PONTVADÁSZAT)	1,560
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7,400
ÁRNYÉKHÁBORÚ (M.A.G.U.S. SZÖVETSÉGEK)	4,950
ACTIVITY PROFESSIONAL (ACTIVITY PROFIKNAK)	4,990

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

WORMS 3D	3 990
WORMS BATTLE PACK	5 990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	9 990
ZOO EMPIRE	5 990
ZOO TYCOON 2	7 990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

AGON	7 990
ANOTHER WAR COLL	1 990
ARX FATALIS	1 990
ATLANTIS EVOLUTION	6 990
AURA	990
BEYOND DIVINITY	3 990
ÚJDON CDV LEGENDS: DIVINE DIVINITY	1 290
ÚJDON CDV LEGENDS: GROM	1 290
ÚJDON CDV LEGENDS: PROJECT NOMADS	1 290
CITY OF HEROES	7 990
COLD FEAR	7 990
CSATAMÁGUSOK	3 990
CSI: DARK MOTIVES	2 490
CSI: DOUBLE PACK	3 990
CSI: MIAMI	7 990
DARK FALL II	1 990
ÚJDON DEMON STONE	3 990
EGYPT III	3 990
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	3 990
EVERQUEST 2	7 990
EVERQUEST LIMITED. ED.	9 990
GOOKA: THE MYSTERY OF J.	1 990
GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN	3 990
GUILD WARS	7 990
GUILD WARS COLLECTORS ED.	15 990
HEROES 3.	1 990
KNIGHTSHIFT	3 990
LEMONY SNICKETS SERIES	6 990
LIONHEART	3 990
MIGHT AND MAGIC IX CLASSIC	1 990
MORROWIND	1 990
MORROWIND GOTY	2 990
MYST IV	9 990
MYST TRILOGY	3 990
NAGY BALHÉ	990
NAUTILUS / JULES VERNE	990
NEVERWINTER NIGHTS	2 990
OPERATION FLASHPOINT: GOTY	2 990
OUTCAST	1 990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2 490
PRISONER OF WAR	2 490
RUNE	990
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	990
ÚJDON SHADOW OF MEMORIES	990
SHERLOCK HOLMES ÉS AZ...	3 990
ÚJDON SID MEIER'S PIRATES	3 990
ÚJDON SILENT HILL 3 PCDVD	3 990
SILENT HILL 4 PCDVD	9 990
SPACE HACK	3 990
STAR WARS: GALAXIES ALL IN O.	7 990
STAR WARS: KOTOR	6 990
STAR WARS: KOTOR II	9 990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3 990
THE BARD'S TALE	7 990
THE FIFTH DISCIPLE	1 990
THE I OF THE DRAGON	4 990
THE MATRIX ONLIN	10 990
URU: AGES BEYOND MYST	1 990
ÚJDON URU: COMPLETE CHRONICLES	6 990
URU: PATH OF THE SHELL	2 490
VAMPIRE	6 990
VERNE: RETURN TO MYST. ISLAND	4 990
WEIRD WAR	990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER 3	990
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	9 990
COLIN MCRAE 2.0+INS.+SEVER.	2 990
COLIN MCRAE RALLY 04	2 490
COLIN MCRAE RALLY 2.0	1 490
COLIN MCRAE RALLY 5.	7 990
COMANCHE 4	3 990
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1 990
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	7 990
DESTROYER COMMAND	1 990
DRIVER COLL	1 990
EURO 2004	11 990
F-16	1 990
F-22 LIGHTNING 3	1 990
FAIR STRIKE	3 990
FIFA 2002 CLASSIC	3 990
FIFA 2005	11 990
FIFA FOOTBALL 2003	3 990
FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3 990
FLIGHT SIMULATOR 98	1 990
FOOTBALL MANAGER 2005	10 990
ÚJDON FORD RACING 2.	1 990
FREELANCER	2 490
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7 990
GRAND PRIX BEST OF	3 990
GTR	9 990
GUNSHIP COLL	1 990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	3 990
HELI HEROES	990
HELL-COPTER	990
HOT WHEELS STUNT TRACK CH.	4 990
IL 2 STURMOVIK	1 990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2 490
INSANE	1 490
JUICED	7 990
KING OF THE ROAD	1 990
LINKS LS 2003	2 490
LMA PROFESSIONAL MAN. 2005	9 990
LOCK ON	2 490
MASHED	3 990
MEGARACE 3	990
MIG 29	1 990
MOTOCROSS MADNESS 2.	1 990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2005	11 990
NEED FOR SPEED HP 2 CLASSIC	3 990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
NEED FOR SPEED U.GROUND	3 990
NEED FOR SPEED: U.GROUND 2	11 990
NHL 2002 CLASSIC	3 990
NHL 2003	12 990
NHL 2004 CLASSIC	3 990
NHL 2005	11 990
PACIFIC FIGHTERS	9 990
POOL PARADISE	1 990
ÚJDON PRO EVOLUTION SOCCER 3	3 990
PRO EVOLUTION SOCCER 4	9 990
RALLY TROPHY	1 990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	1 990
RICHARD BURNS RALLY	3 990
SCREAMER 4X4	990
SILENT HUNTER 2.	1 990
SILENT HUNTER 3.	9 990
STAR WARS: EP. I. RACER	3 990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3 990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	990
THE ITALIAN JOB	990
TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	2 490
TOCA RACE DRIVER 2	4 990
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	6 990
ÚJDON TOP SPIN	3 990
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2005	11 990
UNREAL TOURNAMENT 2004	3 990
V-RALLY 3	3 990
WORLD CH. SNOOKER 03	1 990
WORLD CH. SNOOKER 2004	3 990
WORLD SNOOKER CH.	10 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-878-7888

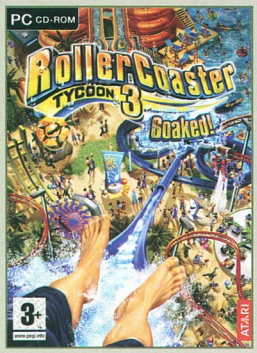
BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

ROLLER COASTER TYCOON 3: Soaked!

A nyári kánikula beköszöntével az ember olthatatlan vágyat érez a víz látványa, érintése után, különösen, ha nagy tömegben fordul elő – ezt az állapotot remekül használja ki a Roller-coaster Tycoon 3 első kiegészítője, mely a vízi szórakozást állítja a középpontba. Következzen néhány megfontolandó jó tanács a játékosoknak, hogyan virágoztassuk fel parkunkat.

- **CD Link: Screensaver, Fan kit, Trainer**
- **Fejlesztő: Chris Sawyer / Frontier Developments**
- **Kiadó: Atari**
- **Megjelenés: 2005-Június-24.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.atari.com/**



Mihez is kezdjünk, ha a betöltés után máris a dolgok sűrűjében találjuk magunkat? A Sandbox móddal egyelőre nem foglalkoznék, az csak egy remek játszótér, ahol mindenki kiélheti kreativitását ésvagy beteges vágyait, ugyanis itt végtelen mennyiségű kredittel rendelkezünk (gyakorolni egyébként mindenképpen érdemes, mielőtt hozzáfogunk a játékhoz, kissé nehézkes az elején az építés, itt kitapasztalhatjuk). Kíváncsi tekintetünket fordítsuk inkább a jóval élvezetesebb, és nagyobb kihívást jelentő karrier módra. Összesen kilenc küldetés közül válogathatunk, amelyeket három különböző szinten (Apprentice, Enterpreteur, Tycoon) teljesíthetünk, érdemes mindegyiknél végigmenni egészen a Tycoon nehézségig, hiszen csak így oldhatjuk fel az utolsó két pályát. A teljesítendő feladatok természetesen a szintekkel nehezednek, sőt, különböző felkéréseket teljesíthetünk, amelyeket ha elfogadunk és a megadott időre kivitelezünk, akkor értékes bónuszokat kaphatunk (ez legtöbbször pénz formájában nyilvánul meg) Ezek egyébként teljesen egyszerű dolgok, például valamilyen stílusú attrakciót kell építenünk, ami csak abból áll, hogy kirakunk néhány – az adott kategóriába tartozó – díszítő elemet.

tehát mindenképpen érdemes elvállalni, hiszen a játék elején a pénzhiány igen zavaró lehet.

Ennek elkerülése érdekében az elején kezdjünk medencékkel, tegyünk mellé csúszdákat, napernyőket, hiszen egy jól összerakott komplexummal óriási összegeket lehet nyerni, igaz, hogy a vendég csak egyszer, az öltözőn való áthaladáskor fizet, de ennél a látványosságnál akár 20 egységre is felemelhetjük a belépőt, akkor is bejön a nép. Legtöbbjük azonban ki is megy, főleg kajálni (ugyanis a medencéken belül nem lehet üzleteket elhelyezni), és ha jól érezte magát, burkolás után vissza is tér, naná, hogy újra kifizetve a belépődíjat. Arra érdemes ügyelni, hogy ne legyenek túl kicsik vízi építményeink, hiszen ekkor a zsúfoltság miatt gyorsabban koszolódik, és kevesebben fogják használni. Telepakolhatjuk napozókkal is a medencéket, ennek nem sok financiális előnye van, de legalább jobban érzik magukat a strandolók (ugyanez van az úszómester személyével: gyakorlatilag nem csinál semmit, csak ül ott, mintha valami egyáltalán nem legális szert nyomott volna magába, vagy valamelyik tréfás kedvű kölyök odaragasztotta volna a székéhez még reggel). Ha lehet, mindenképpen helyezzünk közvetlen szomszédságukba egy fürdőrucikat árusító

boltot, hiszen a vendégek általában nem hoznak magukkal, és mivel nem nudisták, kénytelenek vásárolni, ez is extra bevételi forrás. Általában érdemes minden fajta boltból legalább egyet kirakni, meglepően sok jön be belőlük. Mindenképpen fontos még megjegyezni, hogy a hullámgépeket az öltözőkben állíthatjuk be! Egyébként tajtékzó árt másképpen is létrehozhatunk, csak az egérrel kell vonalakat „rajzolni" a vízfelületre, a gomb felengedése után pedig már jön is a hullám.

TUDTAD-E?
A kiegészítővel újra lehet játszani az eredeti játékhoz tartozó kampányokat is, medencékkel, vízözönnel, új cuccókkal együtt, ami egy teljesen új játékélményt eredményez.

Ahhoz, hogy igazán színvonalas legyen a fürdőhelyünk, építsünk csúszdákat, meg egyéb dolgokat, amelyeken le lehet száguldani, és a végén óriási sebességgel csapódni a vízbe. Ami kissé megbonyolítja a dolgot, az az a tény, hogy addig nem tudunk megnyitni egy csúszdát, amíg össze nem kötöttük azt a létesítményünkkel. Ez azonban kis gyakorlás után a csigalépcső-eszközzel pofonegyszerűvé válik, a SHIFT billentyűt lenyomva tetszőleges magasságúra húzhatjuk fel, és ha esetleg nem találtuk volna el a pontos helyet, akkor egyszerű, csempézett utakkal is szórakozhatunk a magasban. A vízi mókák építésénél több dologra is figyelni kell: először is ne kezdődjön túl távol a medencétől, és ne legyen életveszélyes, hiszen ekkor jön a gonosz, kopaszodó, öltönyös úr (parkellenőr néven fut), és lakatot tesz kemény munkával felépített csodánkra. Másrészt ne is legyen nagyon meredek, hiszen ebben az esetben a vendégek csak távolról, félelemmel fogják szemlélni, de kipróbálni nem, inkább elmennek fagyizni.

Az újdonságok közé tartozik a lézer- és a jet-show, előbbi esetben fényt, utóbbiban vizet használunk, ezek tetszőlegesen kombinálhatóak a tűzijátékkal is, az alapjátékban bemutatkozott MixMaster opcióval pedig

valóban lélegzetelállító látványt kreálhatunk. Mindegyik a végletekig konfigurálható, saját lézerképeket is alkothatunk, beállíthatjuk az intenzitását, a színét, irányát, de nem kell megijedni, szerencsére a tutorialban mindent érthetően elmagyaráznak. Mindenképpen érdemes foglalkozni vele, hiszen a látogatók is szívesen veszik, ha napi rend-

után a waterfall ikont használva az egyikre, majd a másikra kattintva készen is van a vízözön, pofonegyszerű az egész. Kissé érdekes az a tapasztalatom, hogy ha sekélyre alkotjuk az alsó részt, akkor a látogatók egyszerűen beleállnak, és bambán bámészkodni kezdenek. Ja, és még va-

TUDTAD-E?

Alig jött ki a nagy nyári aranytojást tojó tyúk, máris készül a következő kiegészítő a Frontier titkos helyiségében. A tartalmáról egyelőre semmit sem tudni, mindössze az biztos, hogy a Wild! címet fogja viselni.

Van egy remek módszer arra, hogyan érjük el azt, hogy látogatóink bejárják parkunk legrejtettebb, legeldugottabb zugait is, ez pedig nem más, mint a passport-rendszer. A lényege az, hogy a bejáratnál mindenki kap egy kis füzetkét, amelybe pecséteket kell gyűjteni, és ha valaki olyan ügyes, hogy mind megvan neki, ajándékot kap. Tehát nincs más dolgunk, mint minél több helyen felállítunk ún. passport masinákat, így szinte biztos, hogy végigmennek mindenen vendégeink.

Nagyszerű szórakozásnak tűnik az utak mellett felállítható vízágyú, amellyel a szadistább lelkületű emberek locsolhatják ártatlan barátaikat, ám ha valaki bőrig ázik, nem fog kicsattanni az örömtől, ennél fogva csökken a jókedve is, s csak lézengeni fog. A megoldás a Soaker Coaster nevű attrakció, amely szokásos menete során képes nagy mennyiségű vizet nyomatni az alant bámészkodókra, ezért ha lehet, ide pakoljuk be a vízágyúkat, hogy a „talajszinten ragadt", bedurrant agyú akciohősök méltó bosszút állhassanak. Egyébként ez a fajta látványosság igen mókás, konfigurálhatjuk úgy, hogy pont akkor zúdítsa a vizet, amikor valamelyik népes útvonal felett haladunk.

A játék egyébként nem különösebben nehéz, ha megcsináljuk az extra feladatokat, akkor jönni fog a pénz, de végső megoldásként beállíthatunk a park bejáratánál külön belépőt is. Ne legyünk mohók, egyedül a

medencéknél lehet nyomatni, a többi játékszernél ne menjünk túl magasra, hiszen lehet, hogy többet fizetnek, akik kipróbálják, de sokkal kevesebben lesznek, így ugyanott vagyunk. Arra is fordítsunk figyelmet, hogy alkalmazzunk megfelelő mennyiségi kisegítő személyzetet, senki sem szeretne egy félig feldolgozott, visszaöklendezett hamburgerekkel borított járdán andalogni.

szerességgel egy-egy szuper műsort kapnak a pénzükért. Arra figyeljünk, hogy mindenképpen adjuk meg az adott elem helyét (hogy melyik hordóból induljon ki), máskülönben nem lesz látható. Egyébként mindegyik fajtának megvan a maga felszerelése, a tűzijátéknak a szokásos hordók vagy dobozok, lézereknél egy ún. laser dome-ot használunk, jet látványosságoknál pedig értelemszerűen egy szökőkútszerű építményt.

A vízesés is esztétikai okokból került be a játékba, eszméletlenül szép. Erre két, különböző magasságú, de egymáshoz közel elhelyezkedő víztükörre van szükségünk, ezlami: ha elég sokáig hagyjuk a vizet magára, kialakul benne az élet, növények, különböző folyami és tengeri herkentyűk.

A delfin-show, ill. ugyanez bálnával szintén nagyszerű újítás, ezek építéséhez mély vízre van szükség, általában a vízfelületek közepére szokott kerülni, hiszen a delfin azért – khm – mérsékelten aktív, ha például füben hever. Itt is használjuk bátran a MixMastert, beállíthatjuk, milyen kunsztokat csináljon szegény állatunk, sőt ezt is keverhetjük tűzijátékkal, lézerrel! Ehhez kapcsolódik, hogy kezdetben csak nagyon kevés trükköt tudnak, de ha folyamatosan magas összegeket fordítunk kutatásra, akkor új mutatványokat „tanulnak meg".

Végezetül a szokásos általánosságok: ne hagyjunk túl sokáig pihenni egy lerobbant alkalmatosságot, ha nem megy hozzá szerelő, ne sajnáljunk felvenni még egyet, ügyeljünk a tisztaságra (a víz és az öltözők kozsolódnak, még ha nem is túl gyorsan, ezt a megfelelő erősségű tisztító folyadékokkal, és a minél gyakoribb tisztítással tarthatjuk kordában), rendszeresen ellenőrizzük a látogatottsági adatokat, és legfőképpen: húzzuk fel minden idők legszórakoztatóbb vidámparkját!

babbit

THE SETTLERS - HERITAGE OF KINGS
EXPANSION DISK

Még most is nehezen hiszem, hogy az új Settlers-éra (amelynek, lássuk be, sok köze amúgy nincs a régi sorozathoz) első fecskéjének fiókája egyszerűen a „Kiegészítő lemez" nevet kapta a keresztségben, ennél azért többet vártam az Ubisoft kreativjaitól (és többet is néztem ki belőlük az eddigi munkásságuk alapján). Sajnos az anyag egészében visszatükröződik ez a „meleg vas" effektus, picit izzadságszagú, kötelezően kitermelt iparcikkről van szó. Mindösszesen 9 szólista küldetés, melyek főleg az újdonságokra épülnek, enyhén nyögvenyelős poénok (uram, ne hagyj el, még Rómeó és Júlia is előkerül), egy főszereplő megölése (tisztára Harry Potter), a végén a kövér nő kiénekli a magas C-t, tűzijáték, finálé, a ruhatár használata kötelező.

Az új stuff installálásának előfeltétele egy feltelepített alapcsomag, ennek könyvtárszerkezetében fog létrejönni egy „extra1" nevű mappa, ide mászik be a durván 350 megányi friss okosság. A cucc egyébként tartalmazza a legfrissebb, 1.04-es foltot is, és fel is tolja jól. A két játék önmagában is játszható, plusz ott van még a térkép- és küldetésszerkesztő is, melynek nyitóképernyőjén az Ubisoft és a Blue Byte közli, hogy nem támogatja ezt a szerszámot (ki tudja, kinek fattya, ott találtuk a küszöbön), és bárki kérne tőlük ez ügyben segítséget, kerek perec megtagadják. No, szépen vagyunk.

TUDTAD-E?
A Nephylim immúnis a félelemre és nem konvertálható, tehát Kerberos, Yuki és Helias ezen képességei hatástalanok ellenük!

A sztori alapja egyszerű: a jó öreg Leonardo feltalálta a hidat (hm, ehhez valóban feltaláló kellett, hogy az emberek rájöjjenek, a vízen nemcsak akkor lehet átkelni, ha befagyott), így elérhetővé vált a Nhem folyón túli legendás ősi ország, Hen Brugh. Ám a túlparton gonosz lények tűntek fel, így a friss király, Dario, a jegygyűrű szövetségével együtt ismét útra kel, hogy rendet tegyen, közben előkerül egy áruló kormányzó is, meg egy rejtélyes bérgyilkos, aki nem is az, hanem a másik, aki csak később, a harmadik felvonásban. Shakespeare-dráma light.

I. Hősök
Három új hősünk van, ebből kettő a szóló kampány során elérhető és kipróbálható, a harmadik, ahogy az alapjátékban Lady De Mortfichet, itt is ellenség, de a többjátékos üzemmódban választható.

Drake, a kincsvadász
Harmincas évei elején járó mesterlövész. Amit tud:
· *Master Shot:* Elég nagy távolságra biztosan célba érő lövés, természetesen egyetlen ellenséggel szemben. A távot ki kell kísérletezned, ha túl közelre akarod elsütni, nem működik.
· *Precision:* Minden, Drake közelében lévő távolsági támadó (tehát az íjászok is) sebzése és pontossága nő. Évégből tanácsos a lövészekből kialakított csapat élére a fickót állítani, bár picit gáz, hogy kétszer olyan gyorsan fut, mint emberei, így mire azok a célponthoz érnek, a kissárkány (Drake, érted?) már eszméletlenül hever a sárban - úgyhogy csak apró lépésekkel!

Yuki, a zsoldos
Mostanában mindenki távol-keleti lányokat épít a programjába... Három képessége is van az édesnek (cuki yuki, csak azért is, a kánikula tehet róla, tisztelt bíróság):
· *Fireworks of Fear:* Tűzijáték, melytől az ellenség össze... ijedi magát, és pánikszerűen elinal, kivéve persze a rettenthetetlen hősöket (és akikre nem hat a pszichés hatás, lásd a sárga pecsétben!).
· *Fireworks of Joy:* Ez meg olyan csimbumm, melytől a munkások jókedvre derülnek, és tovább tudnak dolgozni, azaz hasonló a templomi áldáshoz. „Érdekesség" viszont, hogy ez mindenkire hat, aki a közelben van, tehát akár az ellenség munkásaira is.
· *Shurikens:* Nem maradhatott ki a sablonos dobócsillag sem, ezen példány amolyan bumerángszerűen működik, a kijelölt területen körbecammogva mindenkit megsebez, hasonlóan Erec kórtáncához – legalábbis a kézikönyv és a játékbeli leírás szerint. Gyakorlatban soha nem sikerült egynél több ellenséget eltalálnom, maradjunk annyiban tehát, hogy ez egy egyenes irányú, kis/közepes hatótávú „lövés", mely csak akkor működik, ha megfelelő távolságban vagy az áldozattól, ezt is meg kell tapasztalni, mint Drake mesterlövését, különben fölöslegesen kattogtathatsz.

A lány egyébként meglepően erős (biztosan ölő sárkány lady), simán túléli Dariót és a többi hőst is, látványos félköríves rúgásokkal operálva, tehát közelharcban elég megbízható.

Kala, a boszorkány
A kampánybeli ellenség, a leples népség (shrouded people) néven emlegetett Nephylim vezetője, állítólag halhatatlan, persze mégse, mert a kampánysor végén ki kell nyírni, különben nem lenne finálé, taps, hogyvolt, szerzőt. Mérges, mint a főrendező úr, és mint Mortfichet bárónő az alapműben – ő az a figura, akit csak multiban terelgethetsz. Tudománya évégből:
· *Poisoned Arrows:* a kijelölt helyre mérgezett nyilak záporát hullajtja.
· *Poisonous Fog:* Mérget böffent (szellent?), minden, őt körülvevő egység sebződik erősen.

II. A hídember
A nagy újdonság a játékban, hidakat lehet építeni, ami kicsit megkeveri a stratégiát. Ez a szóló módban kötelező rossz, hiszen a játék nagy részben erre épül; mivel a többjátékos üzemmódot nem volt alkalmam kipróbálni, nem tudom, multiban hogy adja

CD Link:

- **Fejlesztő: Blue Byte**
- **Kiadó: Ubisoft**
- **Megjelenés: 2005-Június-24.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.thesettlers.com**

ki magát, de némileg beleköphet a műzlibe. A hidak építése meglehetősen érdekes folyamat, három fázisból áll.

1. Először is kell keresned egy alkalmas placcot. A stratégiai egyensúly érdekében természetesen nem építhető mindenfelé híd: hasonlóan a faluközpontokhoz, ezek is előre el vannak helyezve a térképen, elég feltűnőek, hiszen két, építésre előkészített hídfő és a vízben lévő pilléralapok jelzik őket.
2. Építőmestereket kell toboroznod, ehhez műhelyt kell nekik építeni (Architect's Parlour – célszerűen a híd közelébe, hogy gyorsabb legyen a tervezés), melyhez a kollégiumban ki kell fejlesztened a Mathematics okosságot – ez utóbbi az előfeltétele egyébként a hidak építésének is, tehát ez egy komplett csomag. Most jön az érdekes fordulat: a semleges építési területen *egyszerre több náció mestere is munkálkodhat.* Ez multiban külön móka lesz, az győz, aki előbb befejezi a hídalap megépítését, ekkor a többieknek vissza kell vonulniuk – legalábbis a mestereknek, mert...
3. Most jön a híd összeácsolása, ezt már a telepesek végzik (kettő – a híd kiválasztása után az alap közepére tudod elhelyezni az alapelemet). Igen ám, de maga az elkészült alap is semleges státuszba kerül, azaz ha az ott lévő nép építészét és munkásait legyalulod, saját embereiddel megépítheted a kész alapra a hidat. (Megjegyzés: az elem – mely döbbenetes módon *kereszt alakú;* látott már valaki útkereszteződést hídon? - kiválasztása egy pillanatra megakasztja a játékot, ez vele született fogyatékosság, megijedni nem kell tőle.)

A kész híd is semleges státuszú, azaz bárki használhatja, és bárki kinevezheti sajátjának, ha megfelelően képes einstandolni, azaz az védeni tudja (célszerű rögtön, még az építés előtt legalább két tornyot és némi sereget elhelyezni a hídfőnél). Épp eme státus miatt a híd nem támadható semmiféle eszközzel (torony, ágyú, hadsereg), egyedül a szintén új tolvajok (lásd lejjebb) tudják elpusztítani, a megfelelő helyre pakolt robbanóanyaggal.

III. A kocsma és különös vendégei

Egy új „egységgyár" van, és ez a Taverna, illetve fejlesztett változatában a Fogadó (Inn). Előbbi építéséhez a kollégiumban fejlesztett Binoculars (előfeltétele a Stronghold), utóbbihoz az egyetemen kutatható Matchlock szükséges. Itt dolgozik a csapos (Bartender), aki szintén ellátja étellel-itallal munkásaidat, azaz az adott területen átveszi a farm szerepét is (bár csak 3, ill. 5 fő részére nyújt kaját – el tudtam volna képzelni, hogy legalább 1-2 százalékkal emeli a település közhangulatát, mint a szobrok és kutak, de az egy másik játék). Fontosabb azonban, hogy két fura vendégkör is itt tanyázik, kik két új egységet jelentenek.

A felderítő (scout)

A felderítő a tavernában képezhető. Három képessége van:

· *Binoculars*: Ha nem mozog, az ipari kamera szerepét tölti be, azaz az őt körülvevő, viszonylag nagy területet „monitorozza", a távcsőt elővéve pedig előre tud nézni; a hetőleges metódus tehát a felderítésre: távcső, ballal kattintás a koma elé arasznyira, ha ott tiszta a terep, séta oda, és így előre, tovább. Sajnos ez eléggé macerás, főleg, hogy ott van Dario sólyma is, no meg a nála jóval olcsóbb telepes is; hogy miért nem lehet a más játékokban látott automatikus felderítést beállítani, azt nem igazán értettem.

· *Find Resources*: A hozzá legközelebbi nyersanyaglelőhelyre mutat. Sajnos nem olyan hatékony, mint például a régi széria geológusa, sőt egyszerűen használhatatlan. Ha kiválasztod ezt a lehetőségét, egyszerűen álló helyében arra fordul, amerre ilyen forrás található, és kinyögi, hogy „arra van, uram" (mint a vadászkutya, ha szagot fog). Ráadásul ehhez minden nyersanyagból elhasznál egy maréknyit – használata így értelmetlen és ellenjavallt.

· *Torches*: a felderítő fáklyát szúr le a földbe, mely leégéséig (4-5 másodperc) szintén mutatja környezetét, kb. kétembernyi körben. Ezen opció eléréséhez már át kell építeni a kocsmát fogadóvá – bár sok haszna ennek sincs...

TUDTAD-E?

Érdemes fellapozni a kézikönyvet (a lemezen is rajta van), rögtön a bevezetőben van egy érdekes tipp, egy titkos kód, némi kincshez...

A tolvaj (thief)

A nagy visszatérő, aki az „amazonos" S3-kiegészítőben mutatkozott be annakidején, a fogadóban bérelhető fel.

Bemutatásához kénytelen vagyok egy eddig általam nem alkalmazott alternatív metódushoz fordulni. Először ugyanis (némileg kifejtve) lefordítom a kézikönyvbeli leírást:

A tolvaj az ellenség számára láthatatlan, és háromféle képessége van:

· *Sneak: Jobbágynak álcázza magát; ha passzív marad, kényelmesen megfigyelheted így ellenfeled városának eseményeit.*

· *Steal: Ellenséges épületekből nyersanyagokat lop.*

· *Sabotage: Épületeket és hidakat tud fel-*

robbantani (mint fent írtam, utóbbira csak ő képes), illetve hatástalanítani tudja az ellenfél ketyegő bombáját.

Fentiekhez képest, a végigtolt szólómód, illetve az „ezt nem hiszem el" metódus miatt a fent említett segédprogrammal sebtében összecsapott saját, egy ellenséget tartalmazó pálya tapasztalatai alapján azt kell, hogy mondjam: *fentiekből csak a „Szabotázs" mód érvényes.* Az ellenség tökéletesen látja; én néztem bután, amikor a bátran előreküldött settenkedőt szanaszét kaszabolták és íjazták, mint Szent Sebestyént. A parancspaneljén is csak a Sabotage ikon árválkodik, tehát sem a Sneak, sem a Steal nem működik, ami persze érthető, hiszen ezekhez láthatatlannak kellene lennie, de hát ugye nem az. Külön „bónusz", hogy népességedben 5 (igen: öt!) helyet foglal el, azaz vetekszik az ágyúkkal; ez nyilván stratégiai egyensúlyozás, de mivel nem sok vizet zavar a koma, így értékelhetetlen. Talán multiban a hidak miatt bejön, bár ha valaki jól védi az átkelőt, a híd közepén, nyílt terepen kapirgáló nindzsát úgy kaphatja szét, mint Floki a lábtörlőt.

TUDTAD-E?
Azon vizek, melyek fölött köd gomolyog, telen nem fagynak be (a fejlesztők ezzel növelték a hidak jelentőségét).

IV. Új haderő és zsoldosok

Különös világ a játékbeli, hiszen egyedülállónak nevezhető az a náció, amely előbb tudott ágyúkat önteni, mint hidat építeni, és csak előbbiek felfedezése után volt képes muskéták kifejlesztésére...

Miután tudósaid az egyetemen kiokoskodták a Matchlockot, megépítheted a fegyverkovács műhelyét (Gunsmith's Shop), melyet aztán a szintén egyetemi, és főépületed Fortress státuszba emelése után megtanulható Rifled Barrel segítségével fegyvergyárrá (Gun Factory) fejlesztheted. Az itt dolgozó fegyverkovács kétféle üzemmódra jó. Egyrészt feldolgozza a ként, azaz átveszi a laboratórium és az alkimisták szerepét, hiszen a hidakkal picit csökkent ezek jelentősége, másrészt az új egységek, a ***mesterlövészek*** turbózására is szolgál. Ezeknek egyébként nem kell újfajta épület, a már ismert, alapban íjászok számára készült Shooting Range és Archery a kiképzőhelyük, előbbiben a könnyű-, utóbbiban a nehézlövészek (Light, ill. Heavy Sharpshooter) bérelhetők fel. A kovács az alábbiakat tudja – az utolsó kettőhöz már fegyvergyár kell:

· *Fleece Armour*: erősebb páncélzat
· *Lead Shot*: nagyobb sebzés
· *Fleece-lined Leather Armour*: még erősebb vértezet
· *Gun Sights*: nagyobb lőtávolság és pontosság

Fontos megjegyezni, hogy a kő-papír-olló függőségben ezen egység alkalmas az új ellenség, a Nephylim eliminálására (mellettük még az egyéb lövészek félhetnek tőlük). Az utolsó küldetésben, ahol a főboszorkányt, Kalát kell a púpjára fektetni, csak ők tudják megsebezni a szipirtyót (amúgy közel 150 mesterlövészemet mankózta le a botjával és a zöld füstjével, míg a játék megunta, és győztesnek hirdetett ki [a főmaca életerőcsíkja ugyanis nem fogyott, csak az embereim]). A másik tudnivaló, hogy régimódi, kovás muskétákról van szó, azaz mialatt egy ilyen koma újratölti a fegyverét, egy íjász kb. fél tucat íjat ereszt ki, ezt is a mérleg serpenyőjébe kell tenni.

A másik újdonság a zsoldostáborok (mercenary camp) megjelenése a pályákon (hmm, miért érzem úgy, hogy a kiegészítő a szintén az Ubisoft jóvoltából új életre kelő HoMM-ra emlékezett – kocsma, meg ez a tábor?), ahol mindenféle egységeket – összes katonai (beleértve a barbárokat, rablókat is), tolvaj, felderítő, jobbágy – bérelhetsz fel, természetesen anélkül, hogy a normál módon elérésükhöz szükséges tanok és épületek birtokodban lennének. A felvett egységek persze beleszámítanak néped összlétszámába, tehát a limitet velük sem lépheted túl. Érdekes megoldás egyébként ez is: egy ovális, fehér/piros sátort kell keresned, melyben látszólag semmi élet nincs. Ám ha megközelíted egyik hősöddel, előmászik egy koma, az ismerős sárga felkiáltójellel, meg kell őt simogatni ballal, ekkor az alsó panelen láthatod, milyen egységből hány darab van készleten, kattintással vásárolhatsz (az egy darab banditavezér persze egy csapatot jelent).

V. Zárszó, némi szólózással

Ennyire futotta e három oldalban. A szóló mód nem hosszú, bár elég szívatós; a pályák nagyok, amelyeket még nagyobbá tesz a sok mászkálás. Érdekes, hogy a Tribute menü egyáltalán nincs használva, és a legtöbb küldetésben a bal felső sarokban látható egy mérce (fel kell építened három kutat, öt hidat, le kell nyomnod 8 csapatot, stb.), mely irányt mutat (a stopper is átkerült ide, mivel a hősök új, külön panelt kaptak jobbra fent). Utolsó tanács tehát: keresd a sárga felkiáltójeles embereket, és olvasd el a küldetések leírását (F4), de általában: településedet övezd tornyokkal és építs rettentő hadsereget, aztán nyomj le mindenkit, aki nem barát...

](redenc

X 2 ÓRÁNYI MINŐSÉGI VIDEÓ

X 16 EXTRA MELLÉKLET OLDAL

X 2 HATALMAS SZUPER-POSZTER

VAN KIÚT A SZÜRKESÉGBŐL...

MAGYARORSZÁG EGYETLEN DVD MELLÉKLETES KONZOL LAPJA

A PLAY ZONE

SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

TUNING

Kedves Games!
Nagyon szépen köszönöm a Driv3r című játékot. Nagyon ritkán jutok internethez ezért megszeretném kérdezni önöktől hogy egy 1.8 GHz Celeron processzort hogyan lehet húzni, valamint gyári hűtővel meddig lehetséges a tuning. Lennne még egy kérdésem, mégpedig hogy egy Eagle Geforce Fx 5600 XT 128 Mb-os videókártyának az órajelét lehet-e fölfelé tornásztatni? Utolsó kérdésem, hogy a memória gyorsítására van-e "gyógyszer"?

A gépem adatai:
1.8 GHz Celeron
Meta kt 266 (az árlista így jelölte)
512Mb 333MHz DDR Ram (nem dual-channel)
Eagle Geforce FX 5600 XT 128 Mb
Creative Sound Blaster 128 PCI
Maxtor 7200 Rpm 80GB

Tisztelettel:
Susányi Gábor

Szia
A kérdések, amelyeket feltettél, nem mai keletűek, és minden gamer előbb utóbb belefut ebbe a témába. Kezdjük először is a proci-húzással. Szerencsére az Intel processzorok elég jól türik a tuningot, és ez alól szinte csak azok a sorozatok a kivételek, amelyek gyárilag magasabb órajelűnek készültek, de valamilyen gyártási hibából adódóan csak alacsony órajelen működnek stabilan. Annak, hogy egy ilyennel összeakadj, igen kicsi a valószínűsége. Az 1,8 Ghz-es procival, tanúsíthatom, hogy mázlid van, mert nekem több mint egy éve megy az egyik gépemben 2,4 Ghz-en egy 1,8-as. A húzásnak csak egyetlen módja van, a BIOS-ban kell a gyári órajelet emelni, már amennyiben az alaplapod támogatja ezt a lehetőséget. Az általad leírt alaplap típusról még életemben nem hallottam, így fogalmam nincs mit tud, mennyire tuningbarát. Azok az alaplapok, amelyek egyáltalán megengedik a proci húzását, manapság akár 1 MHZ-es lépéseket is engednek. A lényeg mindenképpen az, hogy ha nem akarsz rendszerösszeomlást, akkor csak kis lépésekben emeld az órajelet, de 2 Ghz-nél mindenképpen futtass le néhány tesztet. Ha stabil, mehetsz tovább. Ha nem, akkor egyértemű, hogy vegyél vissza. Ide tartozik a második kérdésedre is a válasz. Ha jót akarsz magadnak, akkor gyári hűtővel nem tuningolsz. Szánd rá azt az 5-6 ezer forintot, és vegyél egy jó minőségű hűtőt, amit mindenképpen ezüstös szilikonnal építs rá a procidra. Egyébként a gyári hűtővel nálad kb. 2 Ghz a határ, amit még megpróbálhatsz, de csakis akkor, ha szigorúan figyeled a rendszer hőmérsékletét. Az FX 5600-as kártyádat természetesen lehet húzni, de ezt csak szoftveresen. Ellenben nem ajánlom, ugyanis a vidokártyák piszokul ki vannak hegyezve a plafonig, még ha tudsz is rajta gyorsítani 2-3 %-ot, veszettül elkezd melegedni, és szét fog esni a kép a monitorodon. A memória gyorsítására is csak a BIOS-ban van lehetőséged és csak a CAS és a RAS időzítések csökkentésével. Ennek viszont vajmi kevés az esélye a sikerre, hacsak nem valamilyen márkás, kimondottan tuningra készült csökkentett késleltetési idejű memóriád van, mely többnyire 20-30 %-kal drágább a hagyományos memóriáknál. Erről információt a memóriád gyártójának a weboldaláról szerezhetsz. Ha noname memoriád van akkor felejtsd el a gyorsítását. Csak néhány tuningolható típus: Kingstone, Kingmax, Samsung.

Clemi

THE THING

Hello,
Kérlek segíts nekem a The Thing játékban mert elakadtam. A második pályán tartok és megtaláltam egy katonát aki még életben volt. Oda adtam neki a fegyverem és felrobbantottam a hordót mellette és az ajtó kinyilt és bementem és találotam némi fegyver töltényt.

De ezután mit kell csinálni?
Takács Krisztián

Szia Krisztián!
A meggyógyított emberke Carter, és ügyes szerelő... A szobában rajta és a robbanós hordón kívül van még egy PC, egy CCTV és egy mentési hely – no meg egy elosztódoboz, melyet megbütykölve előbbieket életre keltheted... Persze neked nem fog sikerülni a szerelés, de...

Hajrá
}{redenc

ROBIN HOOD

T. Szerkesztők
Megvettem a Robin Hood (The Legend Of Sherwood) című játékot, és tetszik, de van két problémám: nem találom Little John-t (jól elbújt), és nem tudok bejutni a kastélyba, ahol a papok, katonák, Marien stb. tartózkodnak.
Kérlek ha tudtok segítsetek!

Köszi
Egér

Szia!
A problémád érdekes, és nem is igazán értem. Little Johnt egy tisztáson őrzik, kastély meg sok van... Ha picit pontosítanád a dolgot, sokat segítenél mindkettőnknek, alternatív megoldásnak javaslom a CD Games végigjátszás-rendelését (lásd az Armies of Exigós válaszomat), 500 Ft-ért, 088-as kódszámmal megrendelheted.

Hajrá
}{redenc

ARMIES OF EXIGO

Tisztelt cím!

Az Armies of Exigohoz szeretnék segítséget kérni.

A 8-s pályán sehogy sem tudok tovább menni, ha van valami tipp vagy
ötlet légyszi segíts!

Üdv! Ancsa

Szia Ancsa!
Nagyon szívesen segítenék, de előbb rajtad a sor, hogy megírd, hol akadtál el, hiszen három kampány van, mindegyikben van 8. küldetés... A játékról egyébként megjelent egy teljes végigjátszás a CD Gamesben, ha belföldi postautalványon feladsz 800 forintot a CD GAMES 1325 Budapest, Pf. 214 címre, és a hátoldalon lévő közlemény rovatba beírod a 230-as kódot, postán megkapod. Vagy pontosíts...

Hajrá
}{redenc

GTA SA PROBLÉMA

Lenne egy nagy gondom. Meg van a San andreas és bármien grafikus beállításon fagy! A videókártya drivelt már frissítettem egy úja de nem hatott. A konfiguráció:m: Ati 9550 128 mb 128 bit 2*256 mb ddr ram 333 mhz Intel caleron 2.4 Ghz proci Szerintetek mit tegyek? a választ előre is köszi...
Gabe

Szia Gabe!
Én is olvastam az interneten, hogy sok ATI-tulajnak gondja van a kártyával GTA:SA alatt, elsősorban a 9550-esen, de magasabban is (pl. 9800). Eddig egyértelmű megoldásról még nem olvastam. Néhány tipp az internetes fórumokból:
1. Játék a vezérlő beállításaival; egy kolléga az alábbira esküszik:
Meghajtó:
VPU Recover: on
Smartgart AGP beállítások:
AGP Speed: off
Fast Write: off
2. Rollback, azaz régebbi driver felrakása, ATI-knál (régebben nVidiánál is) néha bejön; egy 9550 tulaj szerint neki 4.12-es Catalyst mellett nem fagy a progi.
3. Az alternatív Omega-driver telepítése: *http://www.omegadrivers.net*. Előtte persze le kell gyalulni a Catalystot, a Control Panelbe épülő részével együtt.
Remélem, valamelyik bejön, hivatalosan nincs elismerve a hiba (valószínűleg nem is lesz), talán majd egy újabb Catalyst-ban javítják, vagy kijön egy patch, bár utóbbira kevesebb az esély.

Hajrá
](redenc

LOTR

Üdv Tisztelt CD GAMES !

Kérem segítsenek nekem. Elakadtam a Lord of the Rings The Battle for Middle-Earth játékban. Már felszabadítottam Rohant és Minas Tirith-et is megvédtem. (Good Campaign) Ez után közvetlenül a 2 seregem (Rohani,Gondori) Minas Tirith területén áll. Akár merre indulnék tovább, a kiválasztott ellenséges területen 5 perc múlva mindig elpusztul a seregem. Ha a Rohaniakkal, ha a Gondoriakkal megyek mindig ez van. Mi ennek az oka? Hogyan tudnék tovább lépni? Nagyon kérem segítsenek rajtam.

Segítségüket előre is köszönöm, a segítséget a tordas@citromail.hu címre várom.

Köszönettel H.D.R.

Szia

A kérdésed nem egészen egyértelmű. Az, hogy elpusztul a sereged, még értem, de miért pusztul el? Mert nem mindegy, hogy valami természettfeletti erő hatására egyszerűen minden katona meghal, vagy az ellened felvonuló ellenséges csapatok zilálják szét a sereged. Ha a második verzió áll fenn, akkor egyértelműen a stratégiádban keresendő a hiba. Mondom ezt személyes tapasztalatból, mivel én teszteltem a játékot, és egyik pályán sem ütköztem olyan mértékű ellenállásba, amelyen egy kis furfanggal ne tudtam volna úrrá lenni, legfeljebb kellett néhány próbálkozás, hogy megtaláljam a ellenség gyenge pontját. Ha a katonáid nem ütköznek hullanak, sajna nem tudok segíteni, mivel ilyennel én nem találkoztam a játékban.

Clemi

SPACE RANGERS

Hellő!
Segítsetek nekem.Elakadtam totálisan a Space Rangers-ben. Tudtok írni egykis csalást. Igaz hogy koddal nem szép dolog végigvini a játékot mert akkor nincs benne semmi izgalom,de értsétek meg hogy nagy szükségem van egy kis csalásra.Ugye megértitek?
Köszi előre is.
Na csá!

Szia
Tudom, bosszantó, mikor nincs tovább egy játékban, mert olyan szinten nem bírsz az ellennel, hogy az már szinte halálra idegesít, és mindegy, hányszor próbálkozol, egyszerűen nem megy és kész. Na erre az esetre találták ki a cheat kódokat, illetve eredetileg a játéktesztelőknek építik be a fejlesztők, de aztán valahogy mégis mindig benne marad. Sok olyan játék van, amelyben elég valamely billentyű lenyomása után bepötyögni a felbukkanó ablakba valami szöveget, aztán van egy csomó, amelyben a játék könyvtárában lehet belepiszkálni valamelyik fájlba, és van egy csomó, melyhez egy kis programot, az úgynevezett Trainert kell elindítani a játék előtt, és menetközben különféle billentyű-kombinációkkal lehet a csalásokat aktiválni. Kevés az olyan program, mint a Space Rangers, amelyben a csalásokat néhány kivétellel, csak a játék bizonyos pontján túljutva, vagy valamilyen feltétel teljesítése után lehet használni. A játékban szabadon használható csalások a következőek: (a szavakat, a Shift és a Ctrl egyidejű lenyomása mellett kell bepötyögnöd)

Repair - az egységeid javítása, **KlissanMax** - a következő körben 12 klissan hajót kapsz, **Money** - 10 000 kredit a kasszádba, **KlissanItem** - a tudósoktól kapsz egy klissani tárgyat, **PelengSurprise** - a peleng fegyvereknek dupla lesz a hatótávolsága, viszont a nem peleng lakosok elkezdenek téged utálni.

Van még egy tucat kód, de az már egyrészt nem férne ide, másrészt ezek már csak azokon a bizonyos helyeken, vagy feltétel esetén használhatók.
Ha kíváncsi vagy rájuk, akkor látogasd meg a *http://gameguru.box.sk/cheat.php3?cheat=9446* linket, vagy találsz hozzá Trainer programot a *http://www.trainerscity.com/zip/files/dl.php3?F=6142* linken.

Sok sikert!
Clemi

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **1799 Ft/db** DVD! - FRISSÍTETT!	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ BF 1942 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ CALL OF DUTY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
☐ MOHAA WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ FAR CRY WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ BF VIETNAM WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ DOOM 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
Név: ..... **Cím:** ..... ☐ Csekket kérek ☐ Utánvétel **Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214** **SMS-ben: 06-30-342-1440 (név, cím, rendelés)**		☐ HALF-LIFE 2 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**
		☐ SIMS 2 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

224	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	149	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	095	Myth 3	P	400 Ft	173	SIMS biblia	P	800 Ft
231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft	150	Far Cry	P	600 Ft	096	Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
126	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	182	Singles TT	P	400 Ft
091	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	175	Final Fa.: Crystal Chronicles	G	600 Ft	098	Need for Speed: Underground 2	P	600 Ft	272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
092	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	176	Forbidden Siren	2	600 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft	142	Sniper TT	P	400 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
033	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	085	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft
024	Alien vs Predat. 2: Primal Hunt	P	400 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	099	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
006	America	P	300 Ft	219	Galleon	X	600 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	145	Sökdner TT	P	300 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
035	Anachronox	P	300 Ft	030	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	253	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
015	Arcanum	P	300 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	072	Oni	P	300 Ft	253	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
126	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	188	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	105	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft	276	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft	074	Operation Flashpoint	P	300 Ft	188	Splinter C.: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	075	Original War	P	300 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	254	Half-Life 2	P	800 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	183	Partners	P	500 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
238	Axis & Allies TT	P	300 Ft	259	Halo 2	X	600 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	107	SWGB:Clone Camp [2 részben]	P	500 Ft
183	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	150	H.P. a.t. Prisoners of Azkaban	P	600 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	184	Syberia	P,2,X	600 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	157	H.P. a.t. Prisoners of Azkaban	2,X,G	600 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
139	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	047	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	202	Syphon Filter: The Ome. Srain	2	600 Ft
016	Blitzkrieg	P	500 Ft	048	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	079	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	140	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	133	Terminator 3: Rise o.t.Machines	2,X	600 Ft
131	Breed	P	600 Ft	150	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
152	Broken Sword: T.Slee. Dragon	P,2,X	600 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	255	Prince of Persia: Warrior Within	P,2,X,G	600 Ft	270	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
018	C&C Renegade	P	400 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	178	The L.of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	200	Project Zero2:Crimson Butterfly	2	600 Ft	261	The L.o.t.R.: The Battle for ME.	P	600 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	222	Psi-Ops: The Mindgate Conspir.	2,X	600 Ft	266	The Moment of Silence	P	600 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft	193	Jack the Ripper	P	600 Ft	274	Ratchet & Clank: Up Your Arse.	2	300 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
238	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	276	Jak 3	2	300 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	055	James B.007:Everything or N.	P,2,X,G	600 Ft	084	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	142	The Sims 2 GU	P	900 Ft
152	Chicago 1930	P	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	154	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
240	Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft	207	Joint Operations TT	P	300 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	266	The Suffering	P,2,X	600 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	270	Requiem of Hell	N	200 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	267	Killzone	2	600 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
183	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	149	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	217	Leisu. S.L.: Magna Cum L. GU	P, 2, X	400 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	264	L.S.L.: Magna Cum Laude TT	P, 2, X	300 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	274	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	235	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft	250	Tony H.'s Underground 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
026	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	202	Rome: Total War	P	600 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	233	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	152	Manhunt	P,2,X	600 Ft	090	Rune	P	300 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
168	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	162	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	300 Ft	118	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	119	Unreal II	P	500 Ft
233	D-Day	P	600 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	155	UT 2004 GU	P	800 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	157	Secret Weap. O. Normandy TT	P,2,X	300 Ft	216	Vietcong	P	500 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	177	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	236	Warh. 40.000: Dawn of War GU	P	600 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	259	Medal of H.: Pacific Assault	P	600 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
229	Doom 3 GU	P	600 Ft	063	Metal Gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	230	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
232	Driv3r	2,X	600 Ft	169	Metal G. S.: The Twin Snakes	G	600 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	277	Metal Slug Advance	A	200 Ft	096	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	064	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	215	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	125	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	065	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	097	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
193	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	160	Mission Im.: Operation Surma	2,X,G	600 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	236	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
035	Evil Island	P	300 Ft	248	Mortal Kombat: Decepti. GU	2, X	400 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
243	Fable GU	X	600 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft
038	Fallout Tactics	P	300 Ft	257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft				

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

A

MEGRENDELŐLAP

☐ 2000/01 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **200 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **200 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/06 **700 Ft/db** (2 CD + 84o újság)
☐ 2004/01 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/02 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/03 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/04 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/05 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/06 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvétellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: **CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214**

SMS-ben: 06-30-342-1440 (név, cím, rendelés)

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

LAPOK TARTALMA ÉS TELJES JÁTÉKOK LISTÁJA:

WWW.CDGAMES.HU

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

265	Alexander	P	600 Ft
265	Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
257	CSI: Miami	P	800 Ft
260	FlatOut GU	P, 2, X	400 Ft
265	GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
261	Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
254	GTR GU	P	600 Ft
263	Kingdom H.: Chain of Memori.	X	200 Ft
250	Metal Gear S. 3: Snake Eater	2	800 Ft
264	Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft
262	Oddworld: Stranger's W. GU	X	600 Ft
255	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft
250	Pathway to Glory	N	200 Ft
252	Sid Meier's Pirates! GU	P, X	800 Ft
268	SpongeBob S.P.: T. Movie TT	2,X,G,A	200 Ft
252	Star Wars: K.o.t.O. Republic II	X	600 Ft
253	S.W. KotOR II - The Sith Lords	P	600 Ft
267	Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
268	The C.o. Riddick: E.f.But. Bay	P, X	600 Ft
255	The Settlers: Herit. of Kings	P	800 Ft
251	Vampire: The Ma. - Bloodlines	P	600 Ft

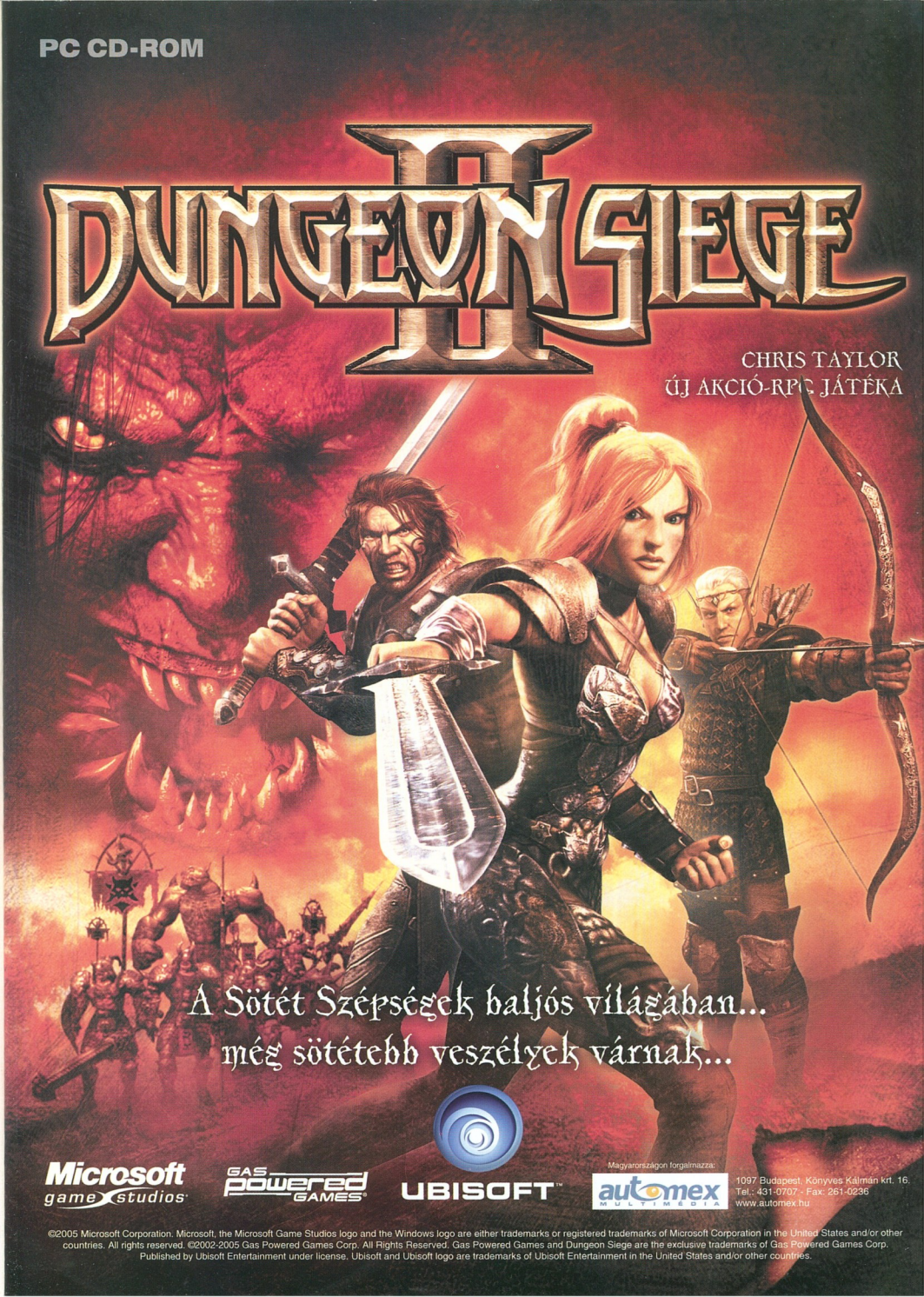
GY. RENDELŐ

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljén lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.
A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214
A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

PC CD-ROM

DUNGEON SIEGE II

CHRIS TAYLOR
ÚJ AKCIÓ-RPG JÁTÉKA



A Sötét Szépségek baljós világában...
még sötétebb veszélyek várnak...

Microsoft game studios

GAS powered GAMES

UBISOFT™

Magyarországon forgalmazza:

automex MULTIMÉDIA

1097 Budapest, Könyves Kálmán krt. 16.
Tel.: 431-0707 · Fax: 261-0236
www.automex.hu

©2005 Microsoft Corporation. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All rights reserved. ©2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under license. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.

HA NEM KÖTELEZTED EL MAGAD A PC MELLETT...

...ÉS ELEGED VAN MÁR A HIBAÜZENETEKBŐL...

JÁTÉKOK
[CSAK KONZOLRA]

KÉZI KONZOLOK
[WI-FI KAPCSOLATTAL]

...AKKOR PRÓBÁLD MEG EZEKET LEFAGYASZTANI!

ASZTALI KONZOLOK
[ONLINE JÁTÉKLEHETŐSÉGGEL, EGÉR ÉS BILLENTYŰZET TÁMOGATÁSSAL]

24

Konzol Stúdió

WWW.KONZOLSTUDIO.HU
INFO@KONZOLSTUDIO.HU

1092 BUDAPEST, KINIZSI U. 21-25
TEL/FAX: 06-1-216-6626
MOBIL: 06-20/9-888-337

NYITVA TARTÁS: H-P: 10-18; SZO: 9-13